ファミリーコンピュータ™

MOTHER

MOTHER探検マニュアル

梅崎隆夫＆ＲＰＧクラッシャーズ著

29インチのテレビで見て，ほぼ50m四方の巨大なマップを，足で歩いた解説書。
膨大なストーリーを徹底解剖，「MOTHER」の秘密をすべて解き明かす。

ビジネス・アスキー

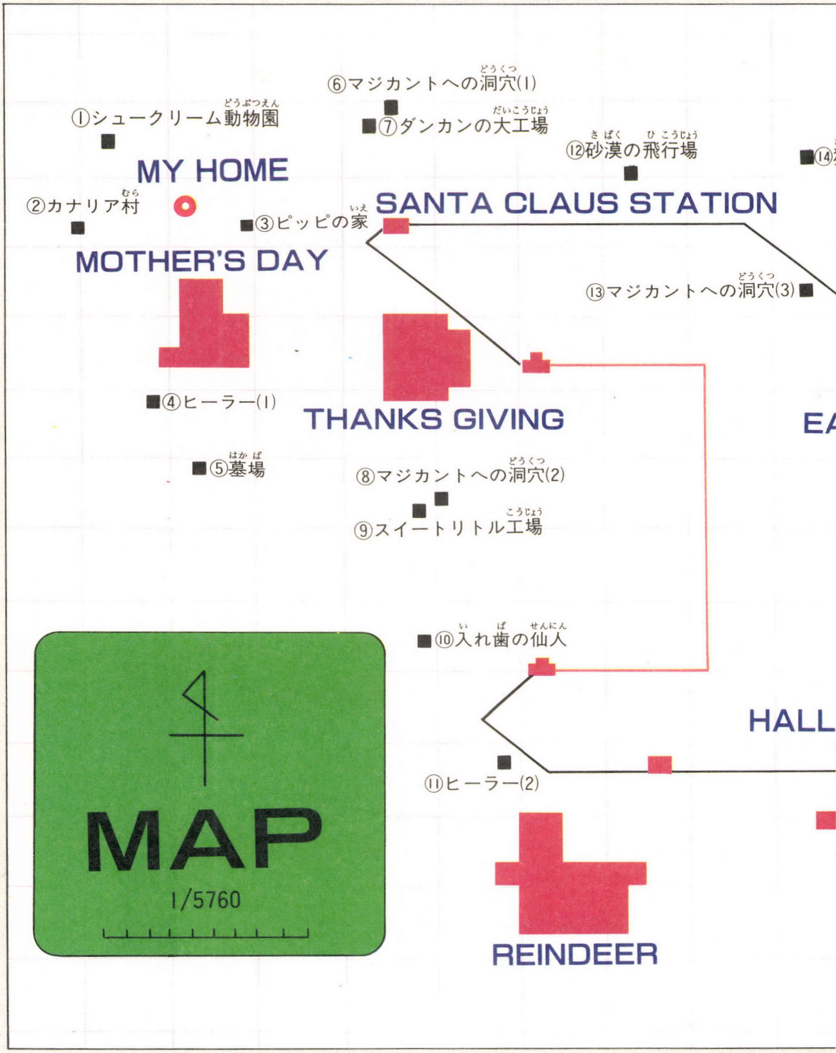
MOTHER



MOTHER
探検マニュアル

梅崎隆夫 & RPGクラッシャーズ

MOTHERワールドマ



ップ　全ポイント公開



- ①**シュークリーム動物園**　うたうサル　第3のメロディ
- ②**カナリア村**　ローラ　第2のメロディ
- ③**ピッピの家**　ピッピ　フランクリンバッチ
- ④**ヒーラーの家(1)**　ヒーラー　PPの回復
- ⑤**墓場**　ピッピを助ける
- ⑥**洞窟(1)**　マジカントへの入口
- ⑦**ダンカンの大工場**　岩をこわすロケット
- ⑧**洞窟(2)**　マジカントからの出口
- ⑨**スィートリトル工場**　ペンシルロケット
- ⑩**入れ歯の仙人**　カゼぐすりをもてるだけくれる　2回目から1個$10
- ⑪**ヒーラーの家(2)**　ヒーラー　PPの回復
- ⑫**砂漠の飛行場**　遊覧飛行　戦車に乗る
- ⑬**洞窟(3)**　マジカントからの出口（砂漠へいったあと）
- ⑭**猿の遺跡**　マジカントへの洞窟がある
- ⑮**ハロウィーン駅**　アナの帽子をくれる　おばあさんがいる
- ⑯**幽霊屋敷**　古いピアノ　第4のメロディ
- ⑰**小さな島**　「あいのことば」　「のろいのことば」イブの情報
- ⑱**またあったねピッピ**　ピッピ　HP，PPの回復
- ⑲**スノーマン教会**　アナがいる
- ⑳**ゆうかんな医者の家**　HP，PPの回復　きずぐすりをもてるだけくれる
- ㉑**ホーリーローリーマウンテンへの入口**

目　次

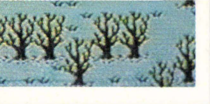
本書の内容に関する問い合わせは、郵便にて受け付けます。電話での問い合わせには、お答えできません。

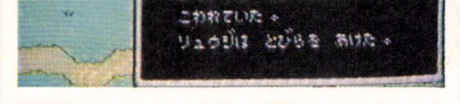
第1章
旅立ちの町マザーズデイ

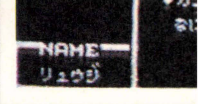


カナリアのヒナを、タダで手に入れる方法。「かうかね？」「いいえ」

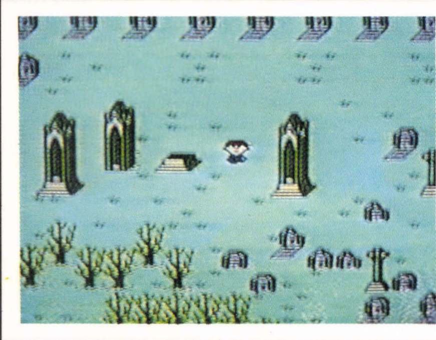
町のなかで、いきなりゾンビが襲ってきた。でも「ゾンビもどき」だ。もっと強いのが「ゾンビ」





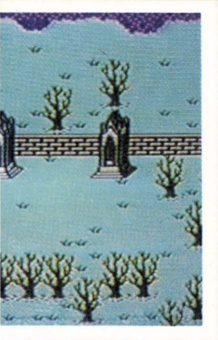


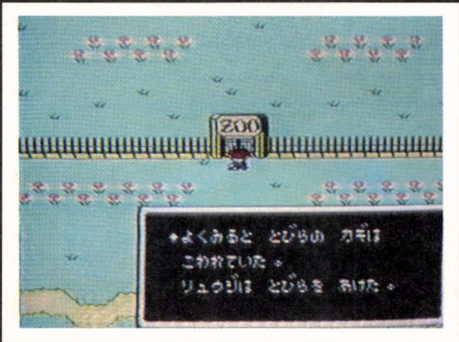


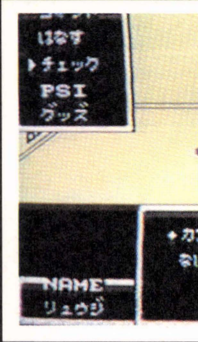


パンの利用法の説明をしてくれる女の子。この町の人はみんな親切だ。

墓場の地下への入口はココ。ここまで来るのが大変なんだよ。このなかにピッピが……



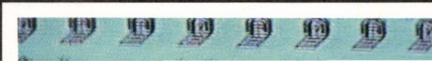




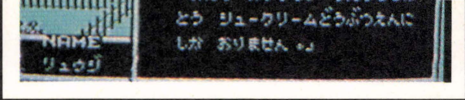
あっ！　サルにカギを盗まれてしまった。でも安心。カギはこわれていました。チャンチャン！

ビーム攻撃し
の息子も，ロ
ばこのとおり
り，突くなり



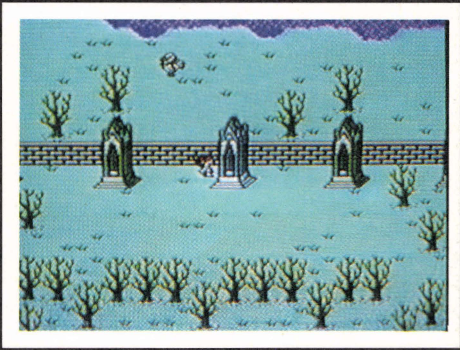






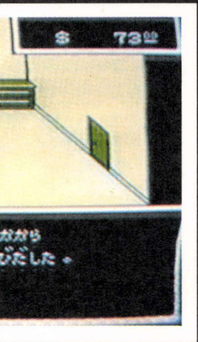


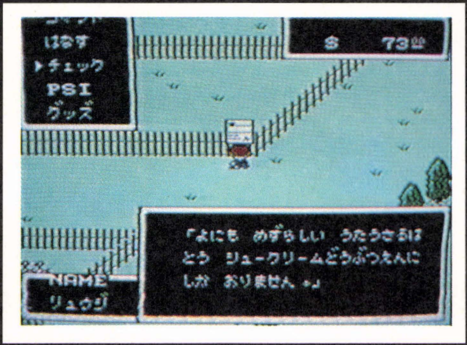




ピッピがいた。棺桶の位置はココ。ほかの棺桶は放っておくこと。ゾンビが出るぞ！

カナリアのローラのいるところへの抜け道は，この塔の裏へまわればスグですよ。

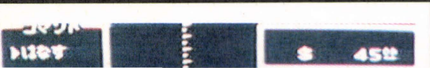






るスターマン
で縛り上げれ
とは，斬るな

サルがオリにもどって，またメロディをおぼえた。サルがうたう歌ってのは聞いてみたいネ。





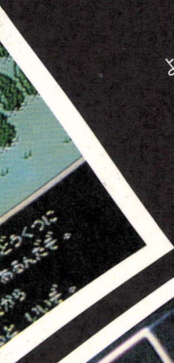
第2章
夢の国マジカント







へんな岩とはなんだ？ 考えるのはあとだ。とにかくいってみよう。町長なんか放っておこう。

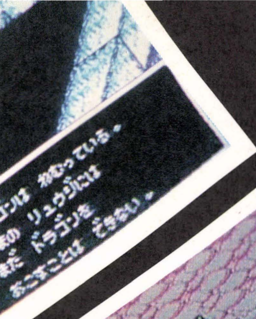


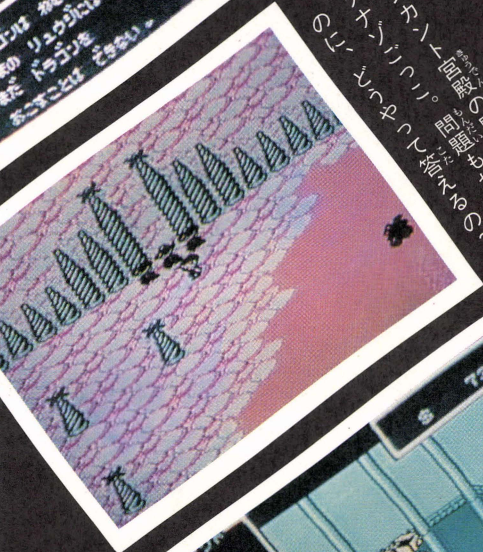


ホントにへんな岩だ。ウメコのようだ。でもテレパシーをつかってみれば……











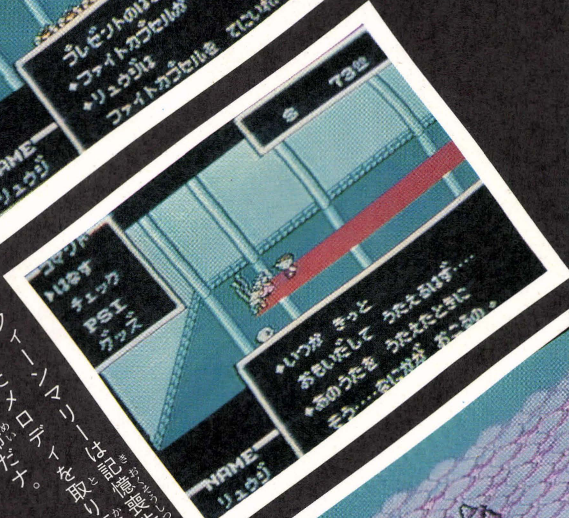


マジカント宮殿の門の前で、ナゾナゾ？？？。問題もわからんのに、どうやって答えるの？



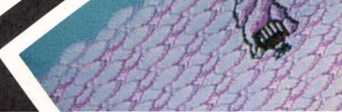


ウワーッ！ 6つもプレゼント箱がある。でも開けられるのは左上の箱ひとつ。どうせなら、左上の箱を……

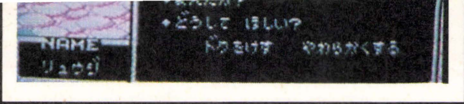


クィーンマリーは記憶喪失。失われたメロディを取り返すのが、ボクの使命だナ。

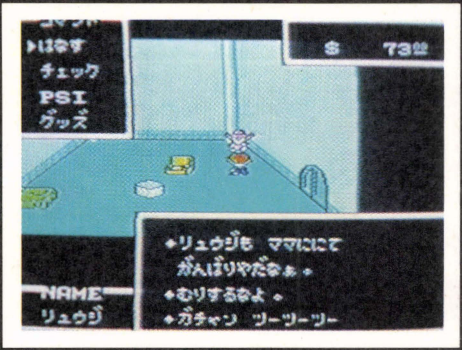




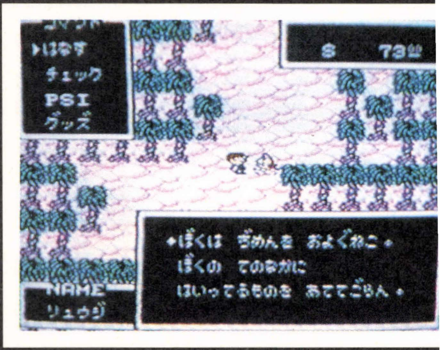




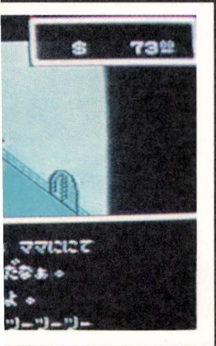




よかった。マジカントでも，セーブできるところがあった。これを利用すれば，あの6つの箱も……

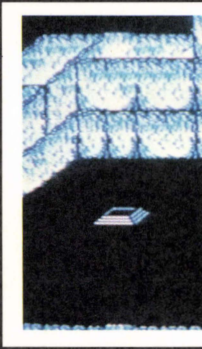


そんなことわからないよ。アッ！　テレパシーをつかうのか。でも，女の子しかつかえないリボンだった。





これがクィーンマリーの泉。そして，「助かります」のお助けジイサン。



マジカントの
ろ。この穴を，
の順に入る。

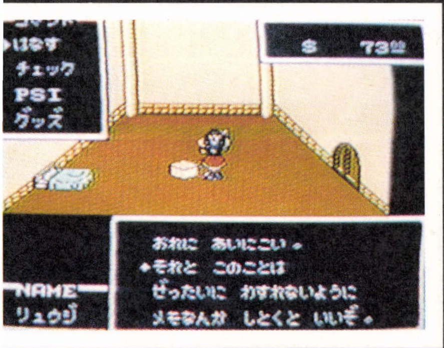








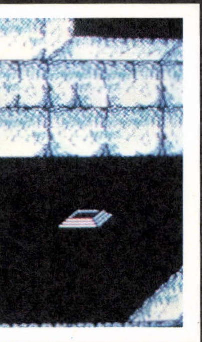


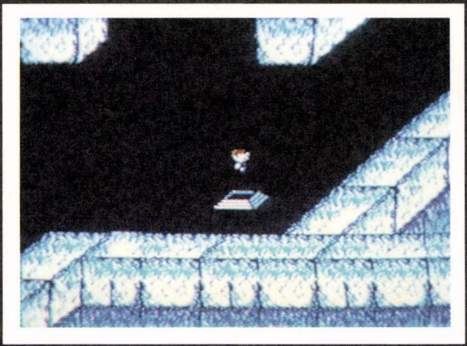


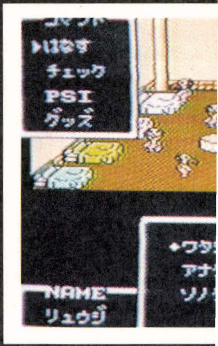


これがウワサのギターひき。でも，ワケもわからないことばっかりいってる奴だよ。

なっ，なんなんだ！この鳥人たちは。エッ，助っ人？　よかった，久しぶりでパーティを組める。

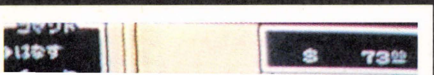


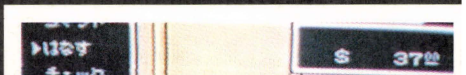




に入ったとこ
，左，左，右

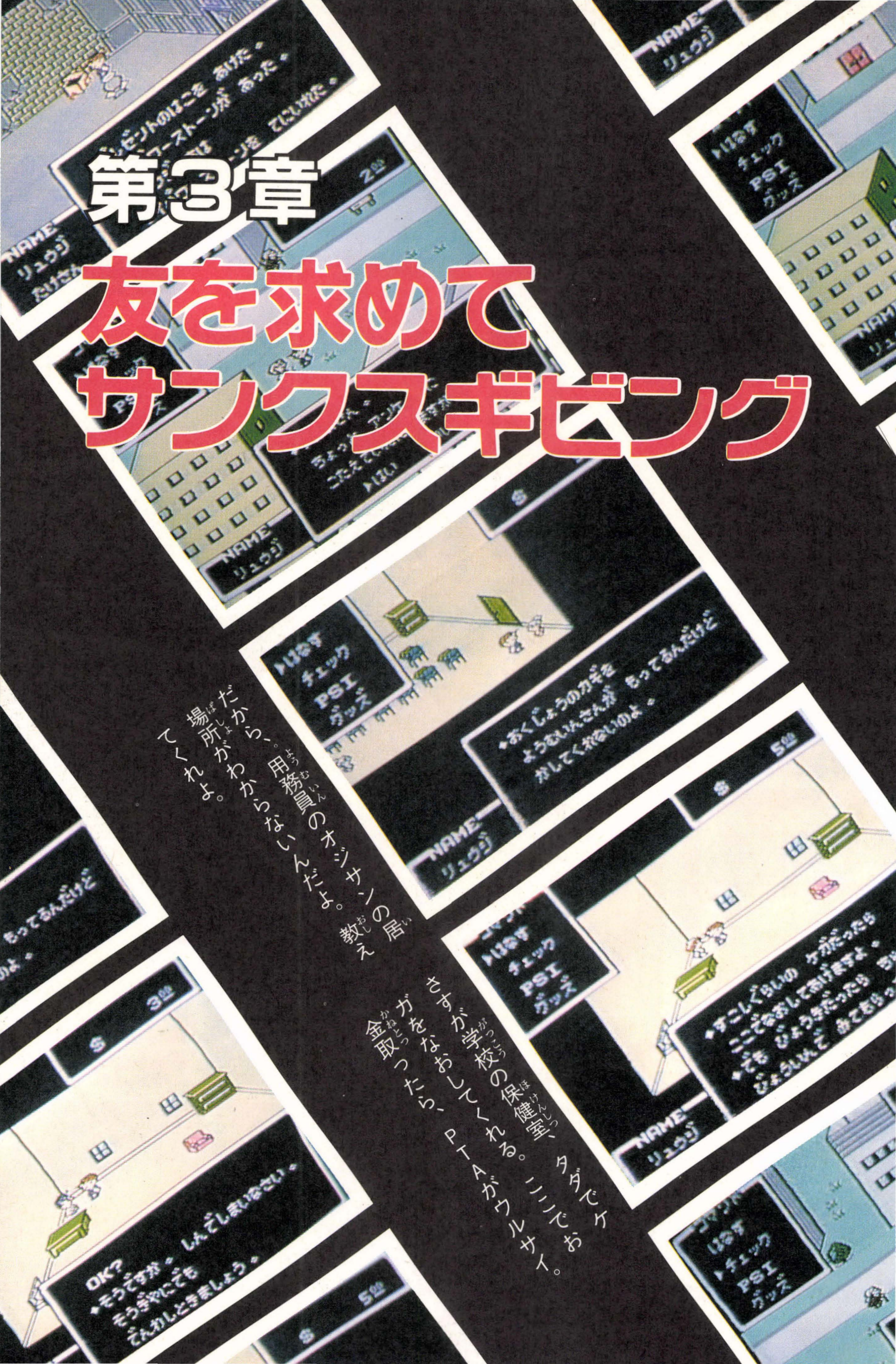
これが，「ちかたいがのぬし」がいる穴。HPを回復してから入ろう。





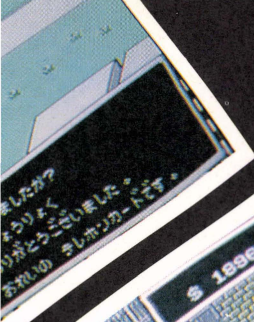
第3章

友を求めてサンクスギビング

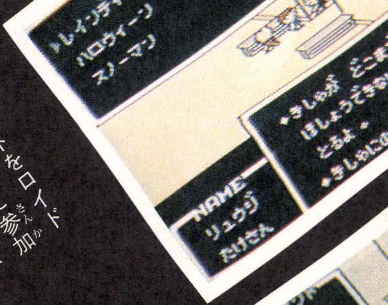


だから、用務員のオジサンの居場所がわからないんだよ。教えてくれよ。

さすが学校の保健室、タダでケガをなおしてくれる。ここでお金取ったら、P.T.Aがウルサイ。







このペンシルロケットをロイドにわたせば、パーティーに参加してくれるよ。写真ではもういるけどネ。



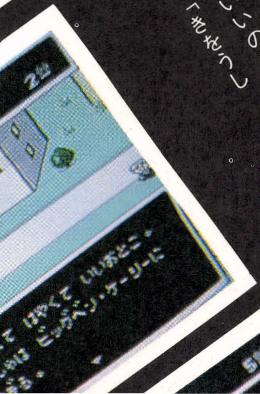


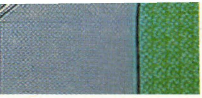


なるほど、ロイドを連れてダンカンの大工場にゆけばいいのか。でもロイドは、すぐ「きをうしなう」からなァ。



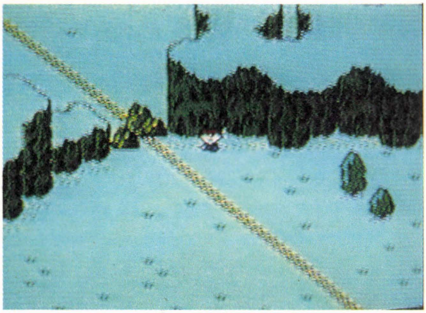
ここで売ってるテレホンカードは、じつは売り切れ。だから、あのテレホンカードが大切。

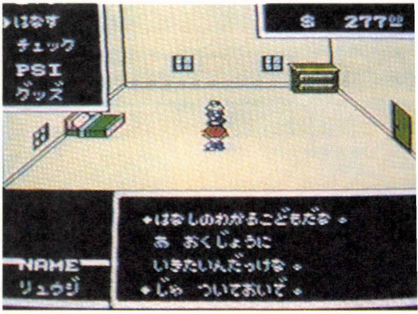






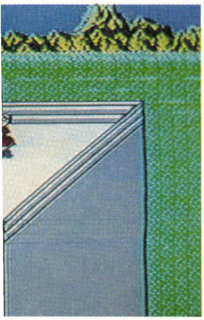


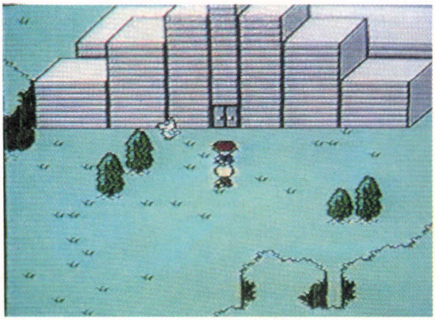


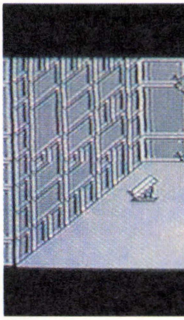


線路の上の大岩，これをなんとかしなくては。おっ，重い！　手でもてるわけないな。

用務員のオジサンとウマく世間話をすれば，このとおり，屋上のドアのカギをくれます。







ダンカン大工場。前にいるのは，スヌーX―じゃなくて，タダの番犬。

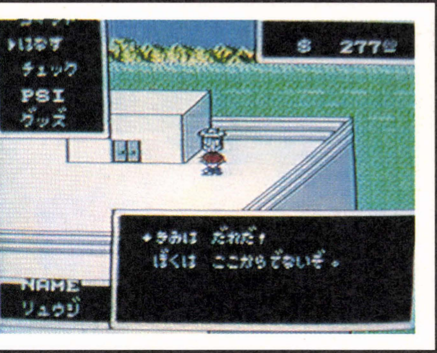
このロケット
そう！　ロイ
い。気を失っ
よう。

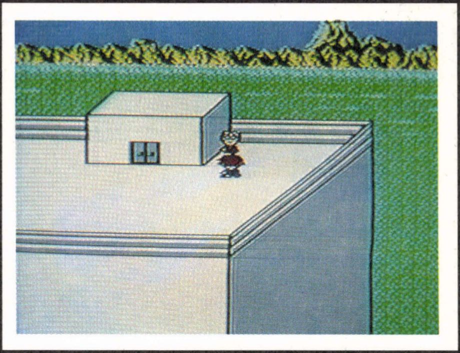






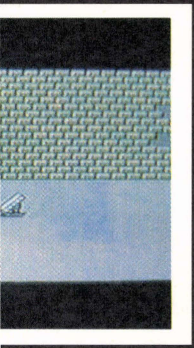
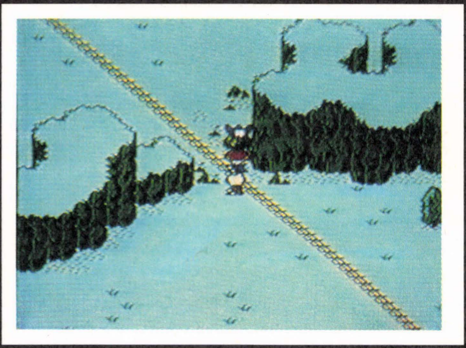
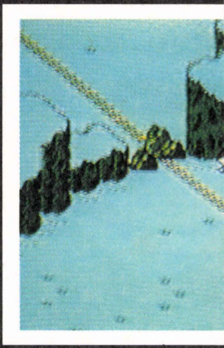






おおっ！　ゴミ箱がしゃべった。
なかにいる奴はすぐ出て来い。
お母さんが泣いているぞ。

このあと理科室で大変なんだ。
もう，メチャクチャ。ドーにか
しろよ，コイツだけは！

岩をブッとば
かあつかえな
ので，また来

みごと，大岩はブッとんでしま
いました。このさきには，なに
があるのだろう？



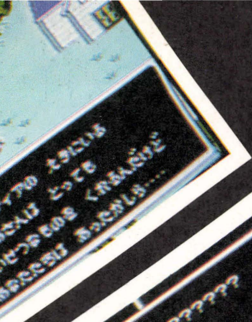


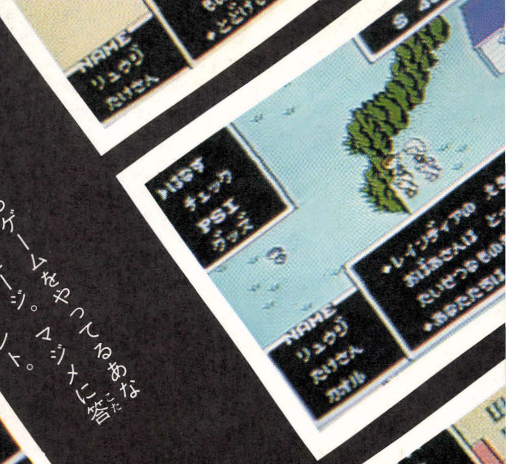


第4章 パラダイス-エクスプレスの旅

このおばあさんは、このあと二度とあらわれない。ぼうしを貰わないと、アナが仲間になってくれない。

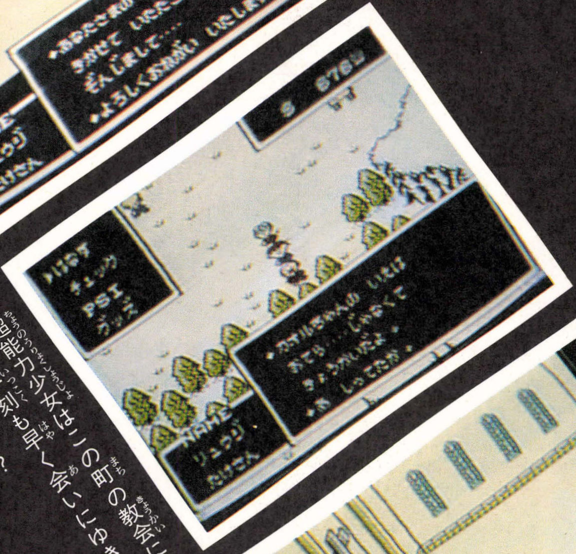
出ました、お父さんが少しゲームを休んだらどうかとの忠告。地球の危機だから、やってもいいというのがオカシイ。





父親からゲームをやってるあなたへのメッセージ。マジメに答えてください。ホント。



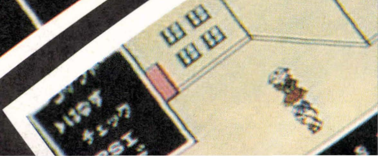




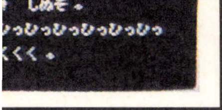


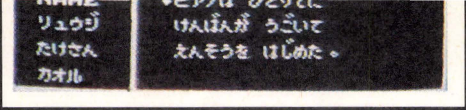
超能力少女はこの町の教会にいる。一刻も早く会いにゆきたい。恋だろうか？

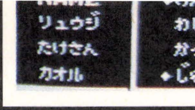


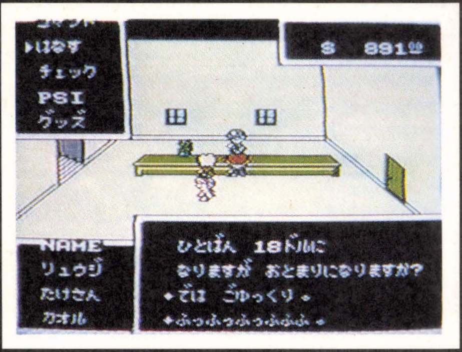


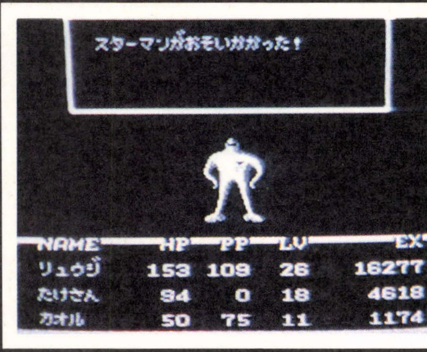
アナの旅立ち。この子のお母さんも「かみかくし」にあって、行方不明だ。助けてあげるよ、キット。







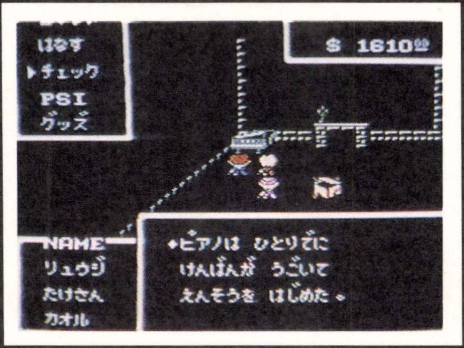




ハロウィーンのホテルの人だが，なにか変だ。怪しい。おかしい。

と，思ったらこいつは宇宙人。こんなところにまでエイリアンの魔の手が伸びていた。



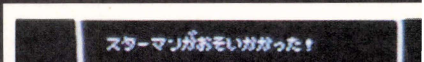


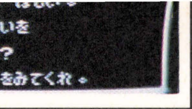


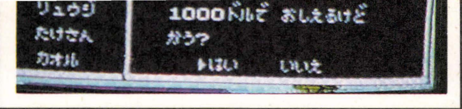
幽霊屋敷のピアノにもメロディがかくされていた。ここまで来るのが大変なんだ。

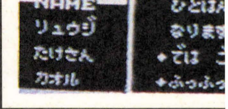
理科室にはか
ってきて，ア
を売っている
よう。



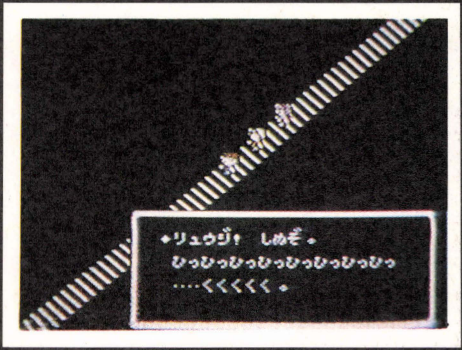






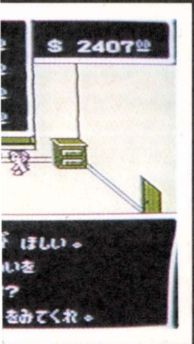


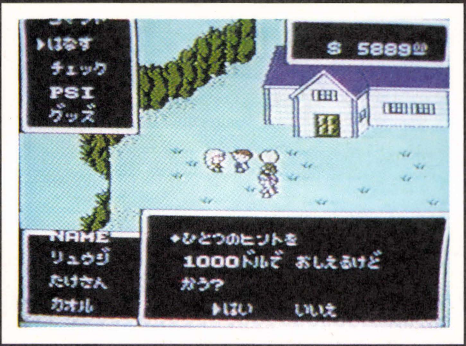


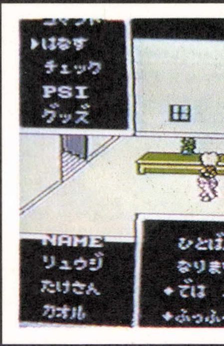


ローズマリーの奥さんが幽霊屋敷のカギをくれる。この町の人のためにも，幽霊を退治するぞ。

階段の途中で，どこからともなく気味悪い声が…… でも，この声が道案内。ピアノはもうすぐだ！







者の先生が帰
ゲなアイテム
とつ買ってみ

突然の登場は，このゲームのアシスタント。ノーと答えると二度とあらわれないぞ！







第5章
砂漠の果てイースター

なんだって！ 地雷がうまってるんだって。教えてくれなければ、ラクにまわれたものを。

キップの半券10枚で戦車にのれる。でも、3人で4回も乗らなければいけない。



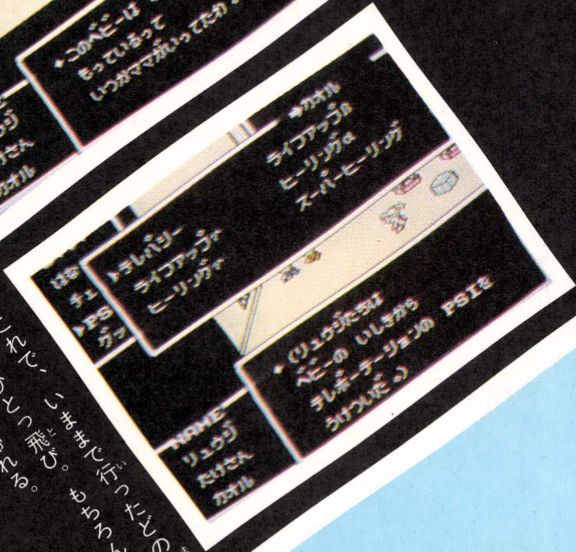




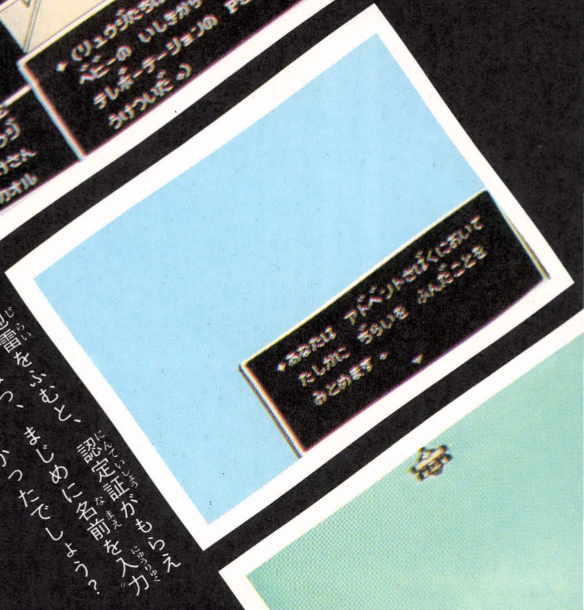
おおっ！ サイボーグ001（わかんねエだろうなア）



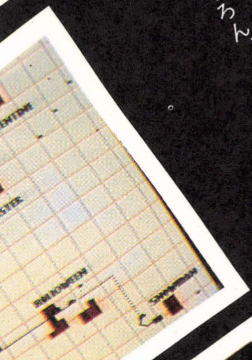




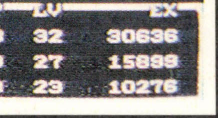
これで、いままで行ったどの町にもひとっ飛び。もちろん、わが家にも帰れる。



地雷をふむと、認定証がもらえる。ねっ、まじめに名前を入力していてよかったでしょう？

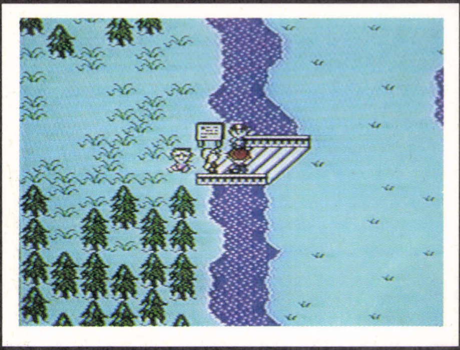








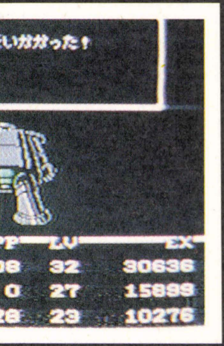


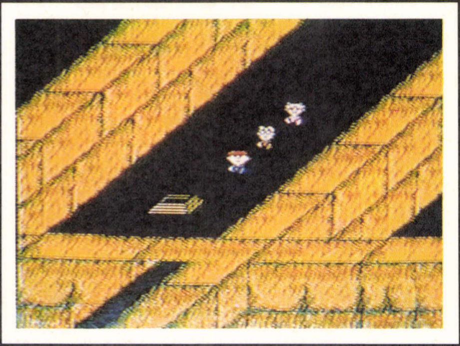


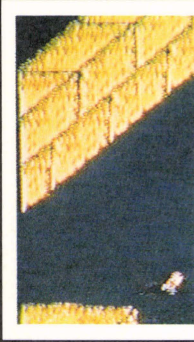


ここはイースターから，大湿地帯への入口。ここから，バレンタインへゆくんだ。

ラクダの骨は親切だ。この砂漠はホントにタイクツだ。敵は強いし，できればパスしたい。







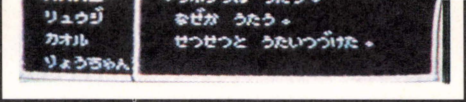
サルのいせきのダンジョン。この穴は？　マジカントへの道がこんなところにも……

さすが，サル
ルばっかり。
ル。

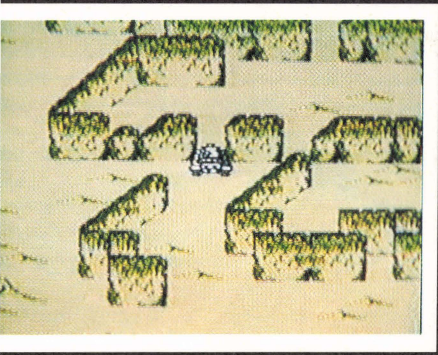




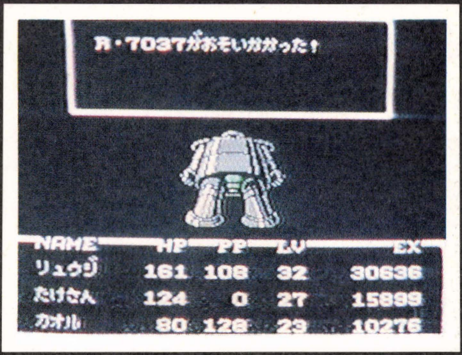




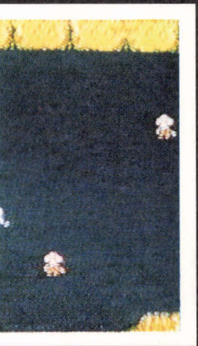




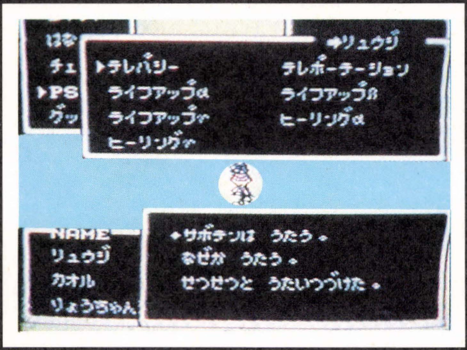
サルのいせきは戦車でなければ入れない。入口をぬけると……



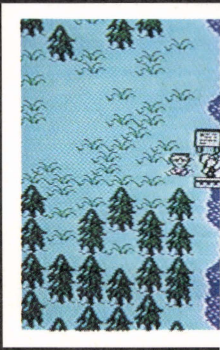
でたーっ！　バケモノ。じゃなくて，巨大ロボット。ムチャクチャ，ツオイ。



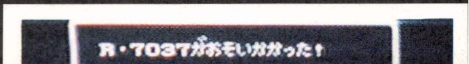
せき。奥はサ
も哲学的なサ



アドベント砂漠名物，うたうサボテン。ここでもメロディをおぼえた。







第6章
バレンタインを目指して



ついにドラゴンが目ざめた。こいつに勝てば古い楽譜をくれる。そして、メロディが……

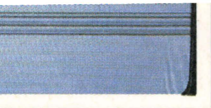
ギターひきが歌ってくれる。ついに、メロディの謎がとけた。くわしくは本文をみてネ

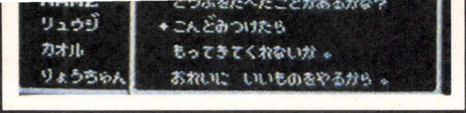


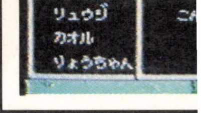
オトーサンもゴミ箱に入っているロイド君。あなたの名前は正しく入力されていますか?。

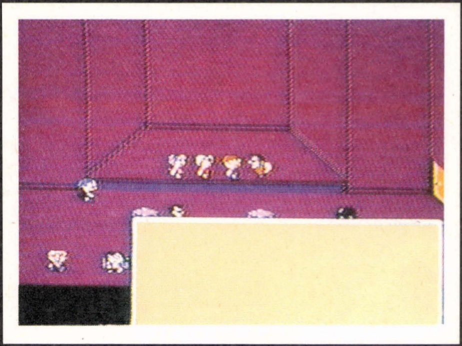
ライブのチケットはデパートで買おう。街頭でパンクの女の子が売ってるのは高い!

歌いなさいよ。歌わないとテディが来ないよ。ケッサクダンスが見られるしネ





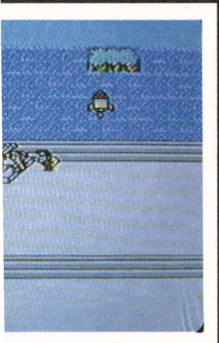




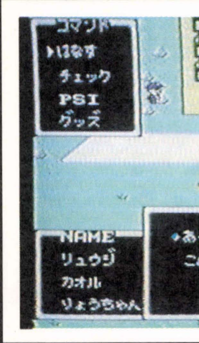


お酒は飲んでみたいし，ボクは未成年だし，でもゲームのなかのことだから……

なんで警察になんかいるんだ？このポリスマンはなんだ？ボクがなにをしたというんだ？　聞いてみよう。





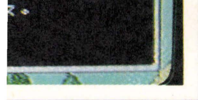


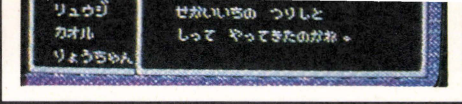
イチゴとうふ好きな研究所の人たち。あげるといいモノ（？）をくれるかも？

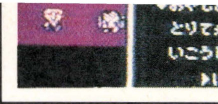
テディが仲間
ラ団もおとな
ツされるのも

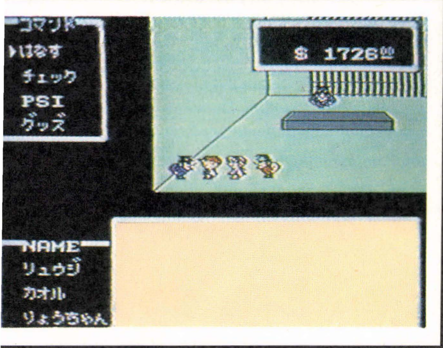


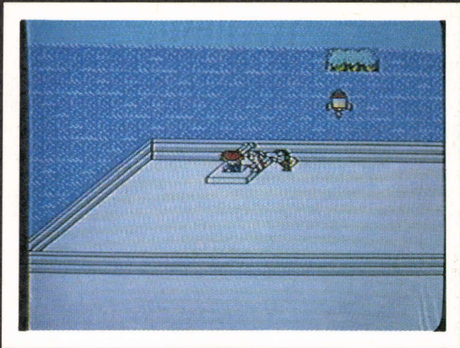








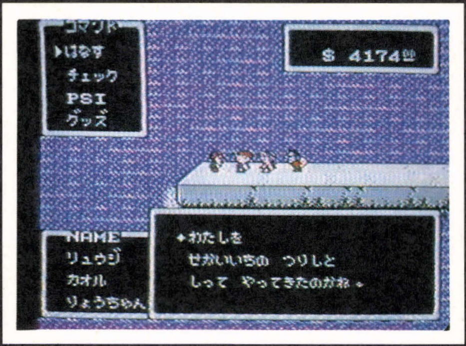


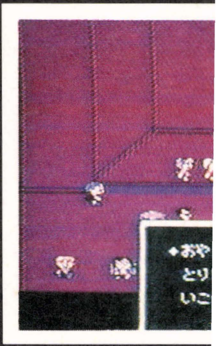


取りあげられたバットを買いもどすなんて。ここの警察にはモラルがないのか？

おおーっ！　ロケットがおりてくる。こいつに乗って向うの小島にゆこう。







…ると，ブラブ
…なる。アイサ
…もんだ。

このオジサン話が長いけど，HP，PP完全回復してくれる。しかもタダ。

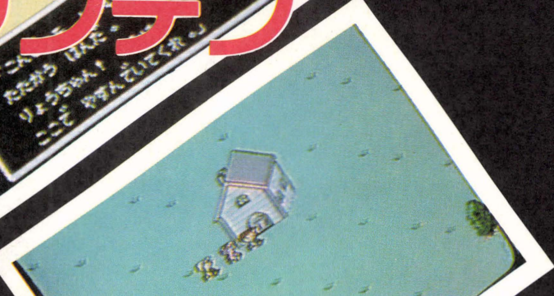




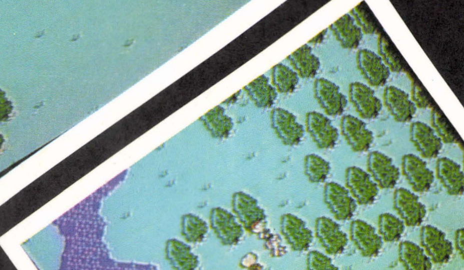
第7章

決戦 ホーリーローリーマウンテン

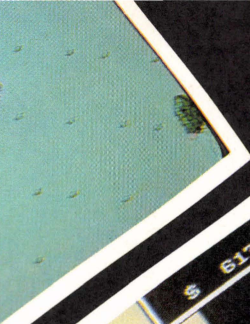




やっとここまで来た。ホーリーローリーまでのHP、PPの補給はここでやろう。

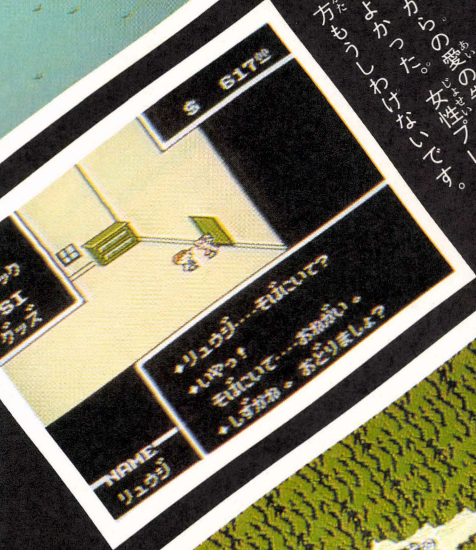


よく見てね。湿地帯の家の北、この木のスキマをくぐると、ホーリーの入口の近道だ！





アナからの愛の告白。男に生まれてよかった。女性プレイヤーの方もうしわけないです。



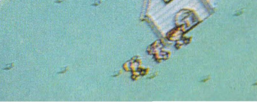




またも巨大ロボットに襲われた。ロイドが戦車でやってきたが、もう黒コゲ。もっと早く来いよ！



ついにロイドが立ち上がった！でも、もう一回山に登るのは死ねというようなもんだ。





第8章 最後の敵ギーグ…

湖のまんなか、このウズはなんだ？ そばに近づくと危ない。でもゆくもんネ。のみ込まれるぞ！

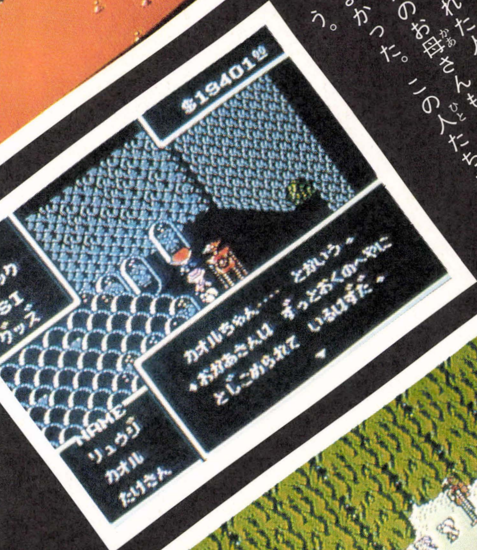
見つけたぞ！ これがイブだ。とっても仲間になってくれた。強そう。

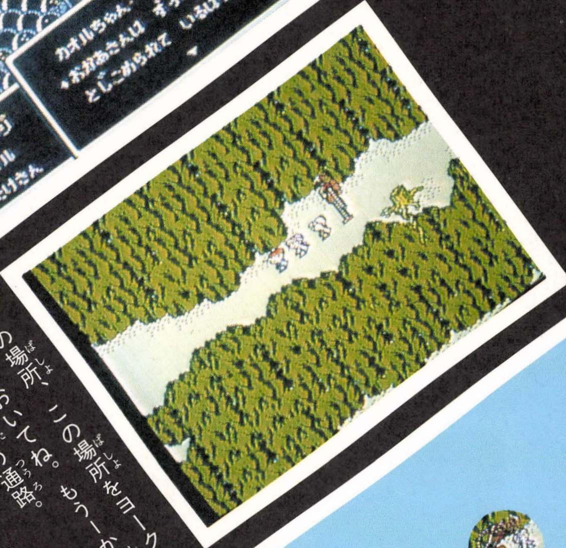






さらわれた人たちを見つけた！アナのお母さんもいるらしい。よかった。この人たちを助けよう。

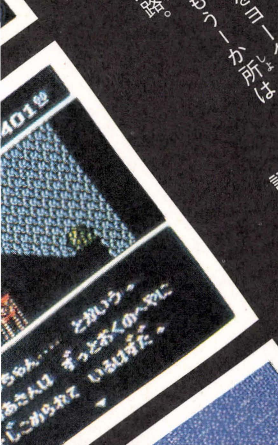




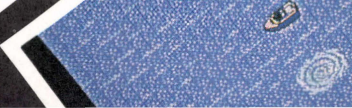


この場所、この場所をヨークおぼえておいてね。もう一か所は山小屋の北の通路。





イブが破壊されてしまった。最後のメロディはイブの体の中に記録されていた。



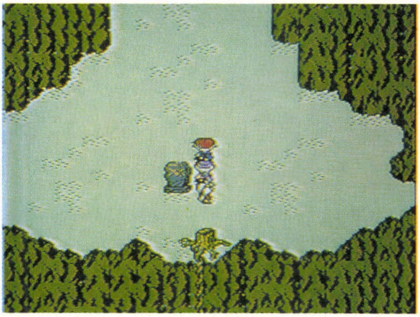




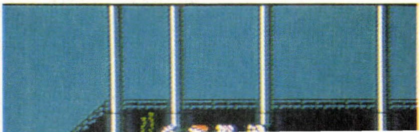
クィーンマリーはひいおばあさんのマリア。そして、ギーグとはなんだ？



ああ！　マジカントが消えてゆく。あれはすべて幻だったのだろうか？あの人たちは……



この石像は何だ？　そして、この奥にはなにが待ち受けているのか？　ギーグとは……







第1章
旅立ちの町
マザーズデイ

1-1

ぼくの家

ぼくは自分の家で，いきなリポルターガイストに襲われた。これを，ラップ現象というんだ。電気スタンドが襲ってくる。戦闘シーンとなるが，そんなもん「オート」で楽勝。

名作「ファイナル・ファンタジー2」は，最初，ムチャクチャ強い敵と出会い，全滅してからが，スタートだったが……

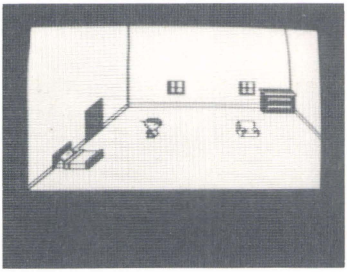
「マザー」では，すぐとなりの（ふたつ並んだ左側）妹の部屋で，キューピー人形（そうとしか見えないのだ）と戦って，早くもレベルアップ。

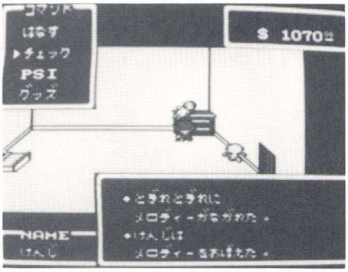
なかなか楽なスタートを感じさせる。

ついでに，おとなしくなったキューピー人形（タンスの上にもどっている）を，コマンドモードで「チェック」すると，古いオルゴールが鳴り出して，最初のメロディーを覚える。

Bボタンを押して，ステータスウィンドを出してみよう。右下に，八分音符が1個出ているだろう？　これでメロディーの数を確認してほしい。残りは7つだな。

2階部分は部屋が3つあり，ぼくの部屋，双子の妹それぞ





れの部屋。
どちらがミニーか，ミミーかわからないけど,「ごくろうさん」と「オレンジジュース」をくれる。これは，HP回復アイテムなので大事にしよう。すぐにつかっては，マズイ。

2階の騒動をかたずけて，1階におりてみると，母親がオロオロしていて，すぐに電話がかかってくる。誰からだろう？

どこか遠くにいる父親からの電話だ。

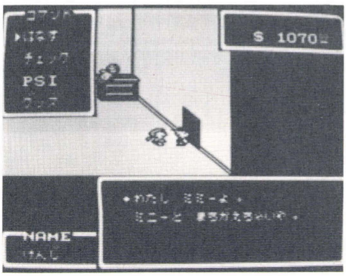
「デンワイソゲ」

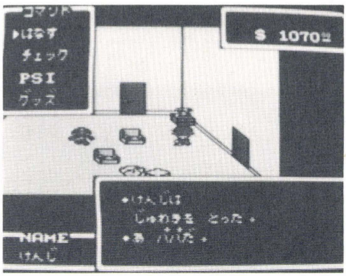
しっかり家族を守ってがんばれと，励ましてくれる。

このあと電話に向かって「はなす」と，戦ったあとだと，父親からお金を振込んでくれる。ついでに，次のレベルまでに必要な経験値を教えてくれる。そして，最後にセーブしてくれて,「もうやすんだら？」と，ゲームをやり過ぎないように，注意してくれる。親というものは，アリガタイものだ。

イロイロ心配しているのだが,「ひいお祖父さんの日記」なるものが，この家の地下室にあるらしい。とうぜん，ドアには鍵がかかっている。R.P.G.の常識。

セオリーどうりに，いったん，家を出る。表に犬小屋が





あり，犬のミックがいる。こいつに「はなす」と，首輪から「ちかしつのカギ」が手に入る。

なにしろ，超能力者だ。動物の言葉がはなせるのさ。

さっそく家に入って，地下室に入ると，3つの箱がある。これは「チェック」で開く。覚えておこう，宝箱は「チェック」すること。

ここで「ボロのバット」「ちず」「そうそふのにっき」が手に入る。

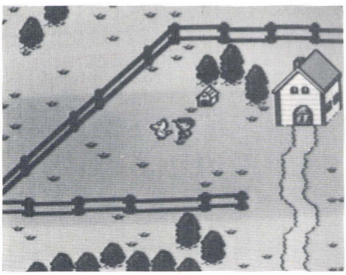
「ボロのバット」は「つかう」と装備できる。アイテムは，HP，PP回復用の物以外は，いちおう「つかう」をためしてみよう。

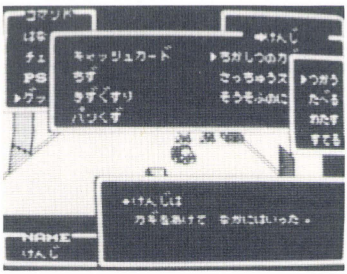
「ちず」は，屋外で「つかう」と，「マザー」の全世界を見ることができる。まわるべき町，あるいは場所は，すべて表示されている。ウレシイね。

「そうそふのにっき」も「つかう」と読めるが，いまは必要がない。

これで，冒険の準備はすべてととのった。

ちょっと待った！　母親にあいさつを忘れてる。お母さん，いってきますと「はなす」と，君の好きな「こんだて」を作ってくれる。HP, PPがすべて





回復するのだ。しかもタダで。何回も帰ってこようぜ！

もうひとつ，出かける前に忘れずに。必ず，父親と電話で「はなす」こと。
セーブし忘れると，大変だ。

さあ，冒険の旅へと出発しよう！

1−2

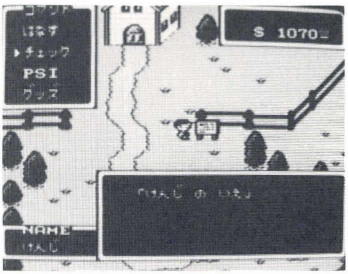
マザーズディの町

家を出たら，家の前の看板を「チェック」してみよう。ぼくの名前の入った表札になっているだろう？　これからゆく先々で，看板があったらかならず「チェック」しよう。

さて，道にそってしばらくゆくと，1軒の家がある。外に女の人が立っているので「はなす」と，娘の「ピッピ」が行方不明になっていると，心配している。

捜してきますよ，ボクは親切なんだから。

南の方へ，斜め移動をして



ゆくと（この斜めの移動がすごく早くて，驚いてしまう。プログラミング技術の高さに感動）立て札が立っていて，マザーズデイの町に着いたことがわかる。立て札は，かならず「チェック」するんだよ。

　このゲームの町には，商業地域（盛り場，繁華街のこと）と住宅地域があって，ちゃんと，それらしくわかれている。

　で，着いたところは住宅街。ドアの上の方が，丸くなっている家に入ると，ネズミが1匹。このネズミが「まるいドアのいえと，カンバンのあるいえしか，はいれない」と教えてくれる。入る前にいえよ！

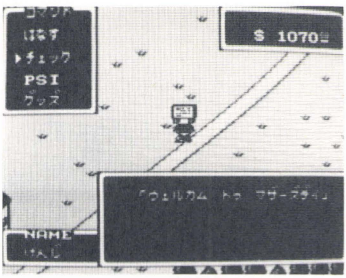
　この町は，いわば冒険のスタート地点。町の人の話は，こまめに，もれなく聞いてまわろう。

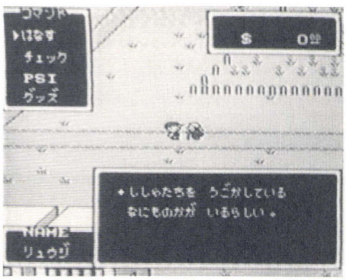
　南の墓場から，ゾンビがやってくる。死者がよみがえる。お前は，ゾンビじゃないのか？　と聞かれたりで，町中が心配している。

　近所のピッピも，「南の墓場」に迷い込んだらしい。助けてあげよう！

　しかし，もっているのは「ぼろのバット」だけ。冒険にゆくのには，ちょっと不安だなあ。

　ウロウロしていると，「デパ





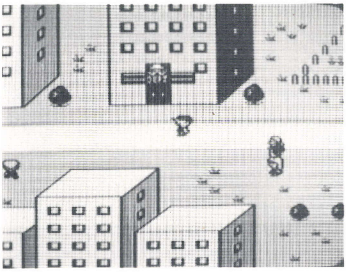
ートの1階に，貯金をおろせる機械ができたのはいいが，キャなんとかカードがないと，おろせないのが不便ね」と，グチッてるオバサンがいた。さっそく，デパートをさがそう。

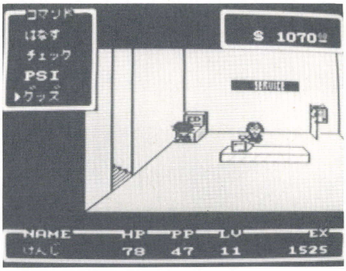
看板に「DEPT」と書いてあるビルがあった。これがデパートにちがいない。

はいってみると，1階は右手に公衆電話。まんなかのサービスコーナーは「へんぴん」を引取ってもらうところ。左手が目指すCD（コンパクト・ディスクじゃなくて，キャシュ・ディスペンサー。つまり現金自動支払機）だ。

とにかく，町で買物をするには，お金がなくてははじまらない。ここに着くまでに，タバコをすってる変なカラスや，ヘッドフォンで音楽を聞きながら襲ってくるオニイサンたちを，いっぱいやっつけたから，お父さんがいくら振込んでくれているか楽しみだ。

CDの前で，Aボタンでコマンドウインドウを開き，「グッズ」で「キャシュカード」を選び，「つかう」とすると，「ひきだし」「あずけいれ」と表示が出る。＋ボタンの上下左右で，引出す金額を決定すれば，画面右上に現在所持額が表示される。あまりたくさんおろ





すなよ。必要なだけにしておきなさい。

このゲームでも，ぼくが「いしきふめい」になると（これまでのゲームのように，～は死んでしまったということはない。死ぬのは良くないよね？）復活するが，所持金は半分になってしまう。

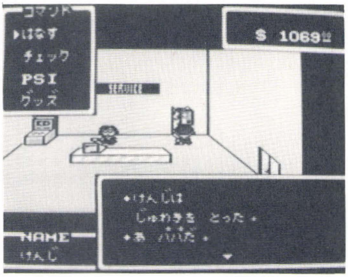
でも，銀行に預けてあるお金は，減らないから安心だ。これは，とっても親切なシステムなんだ。あとになってから，よくわかるよ。

中央のサービスコーナーは，「へんぴん」を引取ってくれるところ。普通のR.P.G.では「もちものをうる」ということになるのだが，このへんが「MOTHER」の一味ちがうところ。「へんぴん」しなければ「ああよかった」といって，その上に「うっふん」といってくれる。お好きな方は，何度でも話しかけられるといいでしょう。

右側の公衆電話は「はなす」で，お父さんと連絡できて，敵を倒した分だけお金を振込んでくれる。そして，ついでにセーブもしてくれる。なお料金は＄1。

最後に「もうそろそろやすんだらどうだい」といってくれるし，ゲームをつづけると答えると「おまえもかあさん





ににてガンバリやだなあ」と返事してくれる。なかなかよい雰囲気だな。

　さて，買物はデパートの2階以上でしよう。

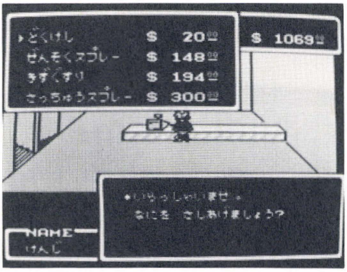
「ドラッグ」，薬のことだね。アブナイ方のドラッグを，想像してはいけないよ。

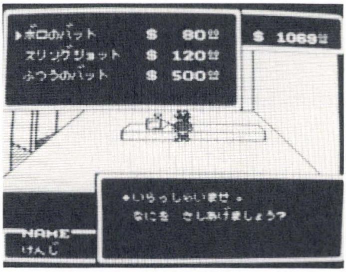
毒や，カゼ（このゲームの特徴，カゼをひくとHPがドンドン減ってしまう）ゼンソクなんてのもある。これは，排気ガスを出す車と戦うと，戦闘中咳が出て戦えなくなる。何度でもつかえる「ぜんそくスプレー」でなおそう。

　ちょとヤヤコシイが，「MOTHER」ではHPのダメージ回復は，食料によるものと，薬によるものがある。どちらも，同じことをするわけなんだが，ダメージの回復量がちがっていたり，値段がちがったりで，そのあたりを判断材料にして，つかいわけてほしい。

　ライフアップ系の超能力をおぼえれば，そんなに必要ではなくなるのでね。

　3階に「スポーツ用品」売場があるが，ここは普通のR.P.G.でいうところの「武器の店」だ。「ぼろのバット」より，はるかに攻撃力の大きい「ふつうのバット」も売ってるが＄500と高いので，マザーズデ





ィに着いたばかりではとても買えない。余裕のある人は，「スリングショット」，$120を買っておこう。これでも「ぼろのバット」よりは強力なんだ。

買える範囲で一番強力な武器に買いかえるのは，R.P.G.の常識だからね。

4階は「フードショップ」になっている。

「オレンジジュース」や「パン」を売っているが，HP回復アイテムなのは，さっき書いたとおり。

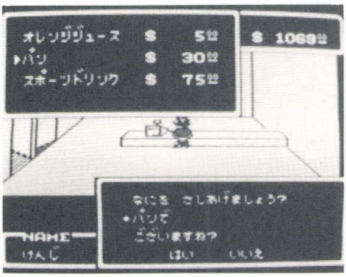
ここでは「パン」の特殊なつかい方について，説明しておこう。

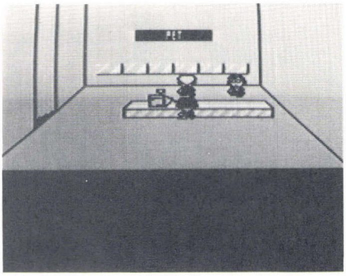
戦闘中に「つかう」とすれば，もちろんHPは回復するのだが，マップモード（つまりゲーム中歩いているモードのとき）でつかうと，「パンくずをまきながら，あるいた」というメッセージがでる。

なんと！　これが出発点にもどる，ワープのしかけなのだ。よーく考えてつかってほしい。「つかう」と「グッズ」のところが「パンくず」とかわる。そして「パンくず」をつかうと……

5階は「ペットショップ」なんだが，売ってるのは「カナリアのヒナ」だけ。

それも1羽だけのこったも



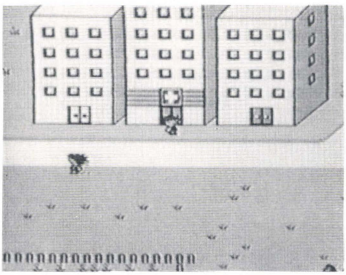


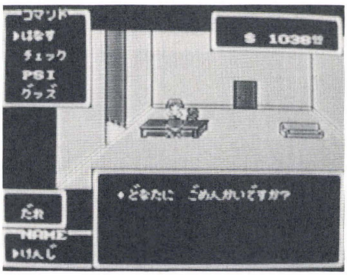
の。「＄85でかわないか？」と係の人はいうが，「いいえ」と答えよう。タダでくれるから。
このヒナはとても重要なアイテムだから，まちがっても「すてる」なんてしないように。
ま，できないけどね。

これから先に出てくるどの町のデパートも，だいたい同じようになっている。
かわったものを売っていたら，その町の近所で必要なものと考えること。これもR.P.G.の常識。

デパートをあとにして，町の中の散策をつづけよう。
ほかには「びょういん」「ホテル」「ファーストフードショップ」等がある。

「びょういん」は，たいてい入口に受け付けがあって，看護婦さんがいる。
「どなたにごめんかいですか」と聞いてくるが，表示されるのは，ぼくの名前だけ。どこの世界に，入院している「自分自身」に面会にくる奴がいるんだ！
これは，先の方で一緒になった仲間が重傷を負って倒れたとき，会いにくる（つまり，普通のR.P.Gでいうところの「いきかえる」こと）モードなんだ。
このゲームのすぐれているところは，敵も味方も誰ひとり





として死なないということなんだ。敵は「おとなしくなった」り，「さっていった」りするだけ。

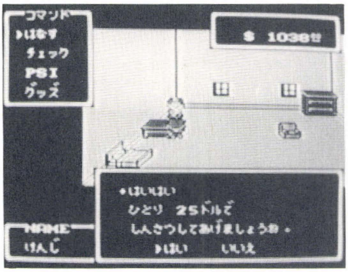
味方も「いしきをうしなった」ということになるだけ。こういうのを，ヒューマニズムというらしい。

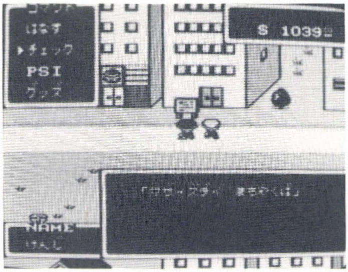
　「びょういん」だが，1階の奥の部屋には，たいていお医者さんがいて，有料で「きずのちりょう」をしてくれるが，HPが回復するだけで，割高な感じがする。2階には病室があって，入院患者がいることもあり，情報が得られる。だけど，そこは「びょういん」のことだから，反対に病気を移されたりもするので，要注意。

　「ホテル」は，HP，PPともに回復してくれるので，超能力をおぼえたら，こちらの方がお得。「ホテル」も人が一杯いるから，せっせと情報を聞いてまわろう。

町によっては，レストランつきというのもあるので，違う町にいったらのぞいてみよう。

　最後は「まちやくば」にいってみよう。墓場で行方不明になった子供（ピッピだ！）を助けるために，町長が「ゆうきのあるひとをさがしている」と聞いては，黙ってはい





られない。

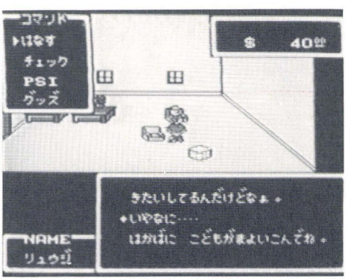
おもての「かんばん」を「チェック」すると「マザーズディまちやくば」と書いてあるので，すぐわかる。ここの，受け付けのオネーサンが「びじんだ」という評判だが，そこはファミコンのグラフィック。29インチのテレビで見ても，ほかのキャラクタと変らない。でも「このオネーサンは，美人なんだ」と信じてゲームをやってれば，それがシアワセというもの。

ただ「あとでいいことおしえてあげる」というのは，とても気になるなー。

「まちやくばの」2階には，町長と助役がいて「ばかなこどもがはかばにまよいこんで・・・　せんきょもちかいし・・・　たすけにいってくれるか？　きみではむりかもしれんな」などと，大事なことをいい加減に頼む奴だ。

腹が立ったが，ピッピのためだ。ここは我慢して助けにゆこう。

だがその前に，この「カナリアのヒナ」も気になるし・・・



1−3

カナリア村

墓場へ行こうと思って，町の東側から南へおりてゆく途中で，人がいたので話しかけると，これがたちまち，敵のグラフィックにかわり「ゾンビもどき」があらわれた。強いのなんの，レベル2や3ではひとたまりもない。

たちまち，やられて，自分の部屋で復活。

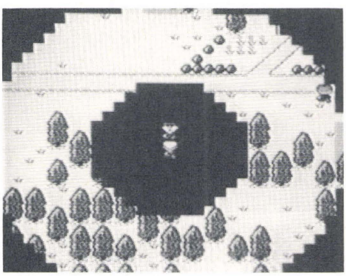
もう一度挑戦と，マザーズディの方へ歩いてゆくと，表示看板の西側（画面の左手）の方にゆけそうだ。

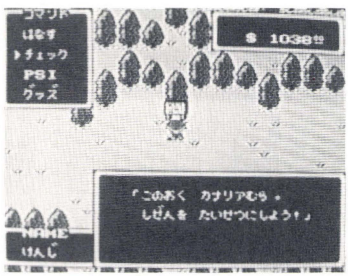
このゲームは，障害物の切れ目に注意すること，いきづまったときの抜け道は，かならず見つかる。

さて，道なりに歩いてゆくと，「にしカナリアむら」の表示看板があった。「かんばん」「たてふだ」は，かならず「チェック」しているだろうね？

もう少しゆくと，大きな塀が見えてきた。

なにしろ「MOTHER」名物，フィールドもイベントがある場所も，まったく区別がないマップ。みんな，カンを働かせないと，とんでもないまわり道をするはめになる。なにもなければよいが，数歩あるくごとに敵が出てくる。レベ





ルの低いうちは，命取りになりかねない。気をつけて！

入口は南側のほぼ中央。といっても，斜めに傾いた疑似3Dマップのため，こんな表現は最初のうちはわかりづらい。塀が見えたら，塀の下側にそって，画面を左へ左へと移動する。ほら，入口があった。

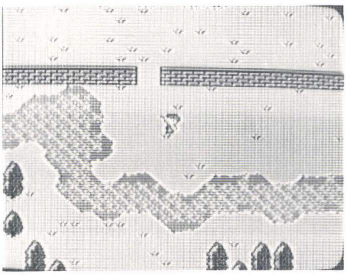
なかには，沢山のカナリアがウロウロしているが，話しかけても無言。つまり，「歌を忘れたカナリア」なわけ。こんな童謡を知ってる人は，きっと「団塊の世代」の人に違いない。そう，「歌を忘れたカナリアは裏のお山にすて」られるのだよ。

管理人のおじさんがいて，「はなす」と「きみのカナリアはうたひめローラのこどもだ　とどけてやってくれ」と頼まれる。

このゲームは，対話を重視した作りになっているため，いたるところで「はい・いいえ」の選択がある。ここでも「いいえ」と答えると「きみはなにかたいせつなことをわすれている」と説教されるぞ。

塀の外に，一羽だけウロウロしてたカナリアがいたが，あれが「うたひめローラ」だろう。しかし，どうやってゆくのだ？

塀の外をまわってはゆけな





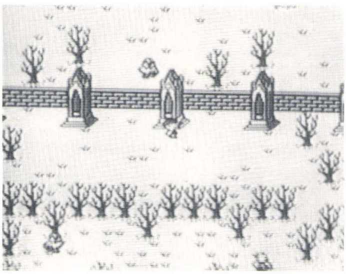
いので，ほかに抜け道があるはずだ。

カナリア村のなかに，いっぱい建っていたお墓のような石柱で，ローラがいる近所，一番北側にあるなかで，ひとつだけ色のちがうのがあっただろう。

　それだよ，それ。「はなす」「チェック」「テレパシー」いずれもダメ。

どうしよう？　まかせなさい！

　ゆき方は簡単。灰色の石柱のうしろにまわって（ほら，キャラクタが消えたでしょ），＋ボタンの上。さあ，とおり抜けた。



　「うたひめローラ」に向かって，「グッズ」「カナリアのこども」「つかう」で，ローラは「わがことの たいめんして おおよろこびで うたをうたう」。

　これにて，一件落着。

少年は，ふたつ目の「メロディ」を覚えて，目的に一歩近づいた。

　さあ，ピッピを助けにゆこう！

1-4

墓場

ゾンビもどきを，なんとか倒せるようになったら，マザーズディの南にある墓場に，ピッピを助けにゆこう。

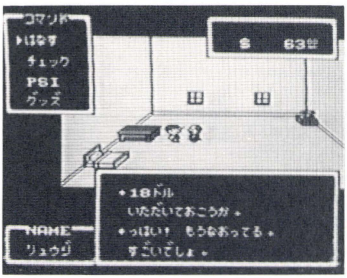
町からの出口はふたつあって，町の南部からさらに南へと下ってゆくルートと，同じく西側から，森を抜けて大きく迂回しながら，南に下るルートがある。

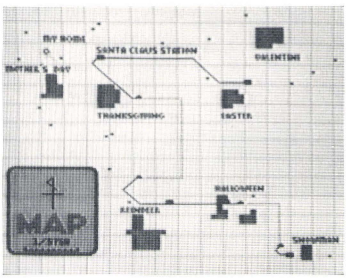
あとの方のルートでゆくと，川のそばに家が1軒あって，なかには「ヒーラー」というオジサンがいる。「ヒーラー」は，お金を出すとPPの回復をしてくれる。これを「きあいをいれる」という。

もうひとつ「やわらかくする」というのがあるが，こちらは「いしになった」身体をもとにもどすこと。

レベルが上がって，超能力をいっぱいおぼえてPPも増えてきたら，ホテルへいったり，病院で診てもらうより安上がりだ。

自宅の地下室で見つけた「ちず」をもってるだろう？ここも，しっかり「ちず」にのっているんだ。これからの冒険に，この「ちず」はとても役に立つので，道に迷ったと思ったら，すぐに「グッズ」





「つかう」で，いまいる場所の確認をしよう。なにしろ，1/5760の「ちず」だから。

さて墓場だが，上に書いたふたつのルートの合流点に，看板があってすぐわかる。

橋がふたつかかっていて，わたったあとも基本的に一本道だから，ウロウロせずに進め。塀が見えたら，すぐ左が墓場の入口。ここでグズグズしていると，強くなった敵が，つぎつぎと襲いかかってくるぞ！

まっすぐ南が，といっても斜め移動してだが，1軒だけある教会。神父さんがひとりのこってガンバッている。

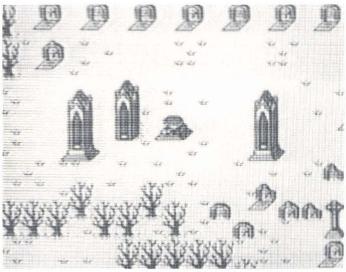
「ゾンビたちにかみのこころをつたえたいでもゾンビこわい・・・」とわけのわからないことをいってる。ほおっておこう。

ここらあたり，やたらと敵が強い。ぼくはレベル8だったから楽勝だったが，それくらいは覚悟しといた方がいい。

教会から東に向かって，つまり右手に進んでゆけば，カナリア村で見たような，石柱が立っている場所に出る。1か所だけ石柱のないところがあるが，それが地下室への入口。

気味の悪い階段があるが，心配いらない，一本道だ。下りたところにドアがあって，





なかには棺桶が4つ。

左下に，ピッピが入っているから「チェック」してみよう。ほかの3つは「ゾンビもどき」だから，ほおっておこう。

ピッピを助け出して，めでたしめでたし！

ピッピの問いかけに，「はい」「いいえ」で答える場面となるが，ここではどちらでも問題はない。そのつぎが問題なのだ。

＃　ここで，テクニック。

墓場に来る前に，「ヒーラー」の家か，マザーズディのなかのどこかで「パン」を「つかう」としてくれば，帰りは「パンくず」「つかう」で，アッという間に着いてしまう。むだな戦闘と，時間の節約。どこか，新しい場所を探検するときは，この「パン」を「つかう」ことを，忘れないように。

1−5

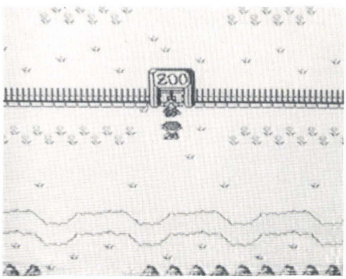
シュークリーム動物園

マザーズディの町のデパートのやや東側から，北に向かって1本の道が伸びている。ここを，まっすぐに歩いてゆくと看板が立っていて「にしシュークリームどうぶつえん」と書いてある。

西に向かって，ひたすら歩こう！

＃　ここでは，ピッピはもういない。動物園に入るためには，カギが必要だ。

カギを手に入れるためには，ピッピを「まちやくば」にい

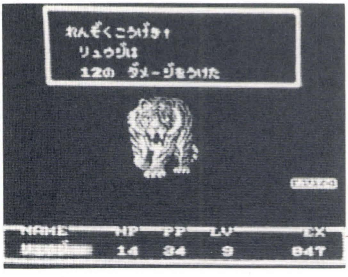


る町長のところへ，連れてゆかねばならない。すると，ピッピとわかれてしまう。彼女は冒険の仲間ではなかったのだ。

そこでウラワザ。

ピッピを助けても，すぐには「まちやくば」にゆかずに，一緒にあたりをウロウロして，敵と戦おう。ふたりで戦うと，少しくらい強い敵でも楽勝だ。自分の家のまわりで戦うとなおよい。HP，PPともに，タダで回復できるし，電話があるのでセーブもできる。しっかりレベルを上げて，お金を貯めよう。せめて，＄500貯めて「ふつうのバット」を買うまでは。

ピッピとは，別れたあとまた会える。



「どうぶつえん」の前まで来ると，サルが入口の前でガンバッている。話しかけると，いきなり「カギ」を取られる。

ドーしよう？　途方にくれてしまうね。

でも，心配無用！　「カギはこわれていた」なんてことになって，すぐに入れる。マァ，なにが起きてもクヨクヨせずに，当って砕けろの精神でゆきましょう。

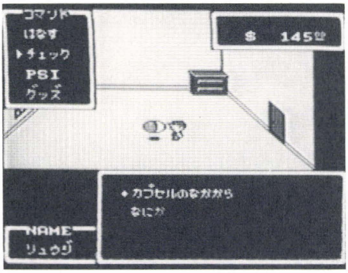
なかに入っても，安心するのはまだ早い。「マザーズデイの町」で「どうぶつのようすがへんだ。なにかにあやつられているようだ」という話を聞いてるだろう？　いるんだよ，オリから出て，狂暴になった動物たちが。

なかでも「トラ」はムチャ

クチャ強いので要注意。連続攻撃をかけてくからね。道順だけれど，基本的には一度北までいって，南に下がる。また北にいって，南に下がる，のくりかえしなんだ。上下に，ジグザグに進めば,「かんりじむしょ」に着ける。もちろん，斜めに移動だよ。

途中に，ひとつだけ看板のかかったオリがあって「うたうサル」がいると書いてあるが，いまはいない。やるべきことをやらないと，イベントは出現しない。

左から数えて3列目のオリの並びまで来ると,「かんりじむしょ」が見えてくるが，もう一度北側をまわってこないと，入口までたどり着けない。



みんな，どこか安全なところで「パン」「つかう」してきただろうね？　ここから帰るのはタイヘンだ。

さて「かんりじむしょ」だが，3階建てになっていて，各フロアの部屋にはリボンのかかったプレゼント箱が一杯ある。たいてい，HP回復のアイテムだが，1階の右の部屋に「ロープ」というのがあった。なににつかうのだろう？（シラジラシイ）

一番上の左の部屋で，大きなカプセルが浮いていた。なんだろう？（ワザトラシイ）

このカプセルを「チェック」すると，「スターマンのむすこ」というのがでてきた。こいつは，PKビームγ(ガンマ)という超能力をつかってくるので注意。

といっても，一撃で「いし

きふめい」になってしまうので，ここまでの苦労が水のアワとなってしまう。

そーです！　もうわかったでしょう？　「ロープ」です。「ロープ」を「つかう」のです。「スターマンのむすこ」はあわれにも，「しばられている・・・」状態になって，あとは「オート」モードで切るなと突くなと，好きなようにしてください。

戦いのあと，カプセルはどこかへ飛んでいって「どうぶつたちをくるわせていたおとはきえた」ので，安心して外へでよう。

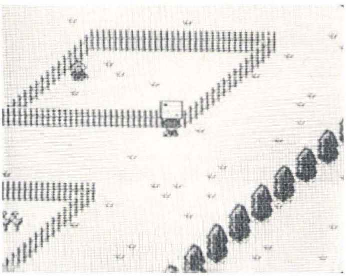
おっと，すぐに「パンくず」ワープをしてはいけないよ。この動物園にはなにをしにきたのだ？　「うたうサル」の件があるだろう？

「かんりじむしょ」から帰り道，木々の垣根をまがった，すぐのところにあるオリに，サルが帰って来ている。

看板を「チェック」すると，「うたうサルはしみじみとうたった」ので，少年は3番目のメロディをおぼえた。

これで，ここのクエスト（小目的）を達成ということだ。狂った動物が出てこないのは，この動物園のなかだけで，外にはいっぱい敵がいる。「パンくず」ワープで帰ろう。

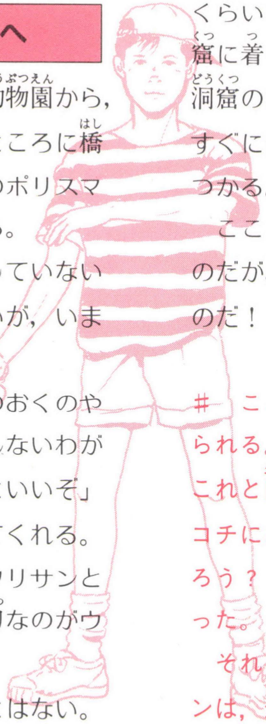
ほんとは，ここで帰らずに東へ向かった方が，話は早いのだよ。「いそがばまわるな」だね。



第2章
夢の国
マジカント

2−1

マジカントへ



シュークリーム動物園から，ずっと東へいったところに橋があって，ふたりのポリスマンがガードしている。

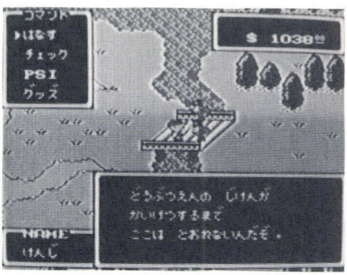
動物園をクリアしていないと，通してくれないが，いまならOK。
それどころか「このおくのやまのどうくつにへんないわがあるけんぶつするといいぞ」と，ヒントを教えてくれる。
どこかの国のオマワリサンと違って，エラク親切なのがウレシイ。

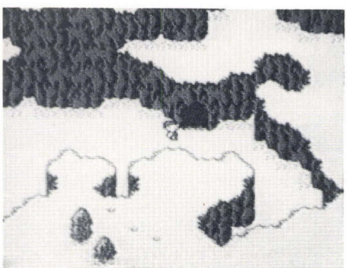
ここも，迷うことはない。敵も動物園のまわりと，同じくらいなので，苦労せずに洞窟に着く。
洞窟のなかは敵も出ないし，すぐに目指すピンクの岩が見つかる。

ここは，これでおしまいなのだが，一体どうすればいいのだ！

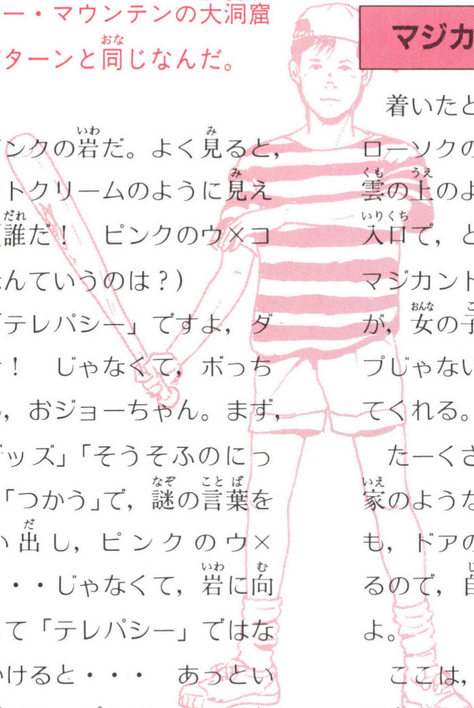
ここの洞窟には引っ掛けられる。いまは書けないが，これと同じピンクの岩がアチコチにあるといえばわかるだろう？ アレ！ いってしまった。

それに，この洞窟のパターンは，最後の最後に，みなさ





んを苦しめる，ホーリー・ローリー・マウンテンの大洞窟のパターンと同じなんだ。



ピンクの岩だ。よく見ると，ソフトクリームのように見える。(誰だ！ ピンクのウ×コだなんていうのは？)

「テレパシー」ですよ，ダンナ！ じゃなくて，ボっちゃん，おジョーちゃん。まず，「グッズ」「そうそふのにっき」「つかう」で，謎の言葉を思い出し，ピンクのウ×コ・・・じゃなくて，岩に向かって「テレパシー」ではなしかけると・・・ あっという間にワープして，そこはもう不思議の国「マジカント」。

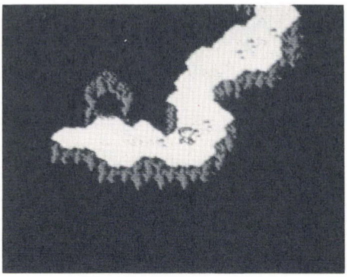
2−2

マジカント国めぐり

着いたところは，ピンクのローソクのような搭がある，雲の上のようなところ。入口で，といっても，ここがマジカントのほぼ中心なんだが，女の子が「きらいなタイプじゃないわ」と好意をもってくれる。

たーくさんの小屋のような，家のようなものがある。どれも，ドアの上が丸くなっているので，自由に出入りできるよ。

ここは，ホントにたくさんの人がいて，イロイロ問いか



けてくるから，全部まわってほしい。

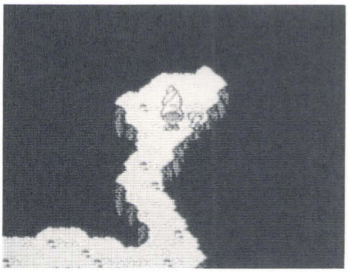
　市街地にあたるところは，かこわれているのでわかりやすい。HP，PPともに，タダでなおしてくれるところが数軒あるので，レベルアップするには絶好の場所だ。

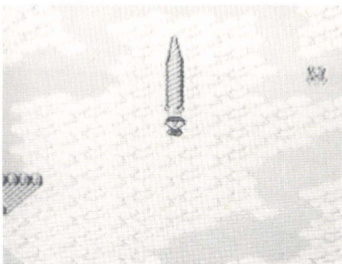
　おまけに，父親の声帯模写をする男まであらわれて，あといくつの経験値でレベルアップだとか，セーブをしてあげるとか，なかなか親切だ。荷物をあずかってくれるところもあって，出し入れ自由となり，ここで不用なアイテムはみんなあずけけてしまおう。出すこともできるしね。

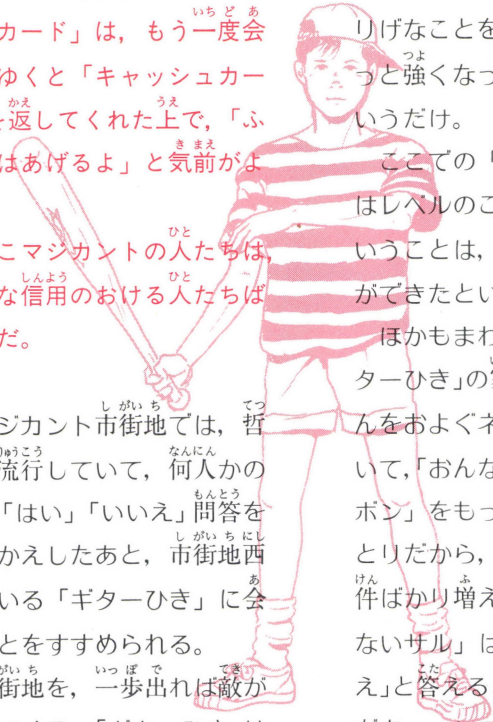
#　キャッシュカードだけは，もっておいてほしい。マジックハーブが30個入った「でか袋」と交換してくれる人がいる。ここはときどき，トンでもない奴（ビューンとか，ビュンビューンとか，パパビューンなんてね）があらわれるので，マジックハーブでHPを回復しながら，戦うことが多くなる。

　そして，はじめてのダンジョン戦もあるしね。

マァ，死んでもマジカントでセーブしてたら，そこで，もう一度最初からやり直しということ。







いったんあずけた「キャッシュカード」は，もう一度会いにゆくと「キャッシュカード」を返してくれた上で，「ふくろはあげるよ」と気前がよい。

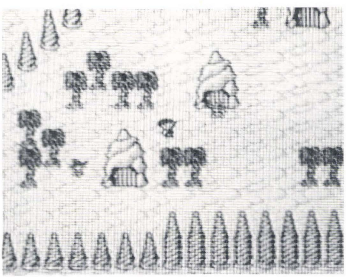
ここマジカントの人たちは，みんな信用のおける人たちばかりだ。

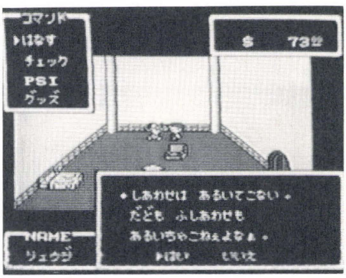
マジカント市街地では，哲学が流行していて，何人かの人と「はい」「いいえ」問答をくりかえしたあと，市街地西側にいる「ギターひき」に会うことをすすめられる。

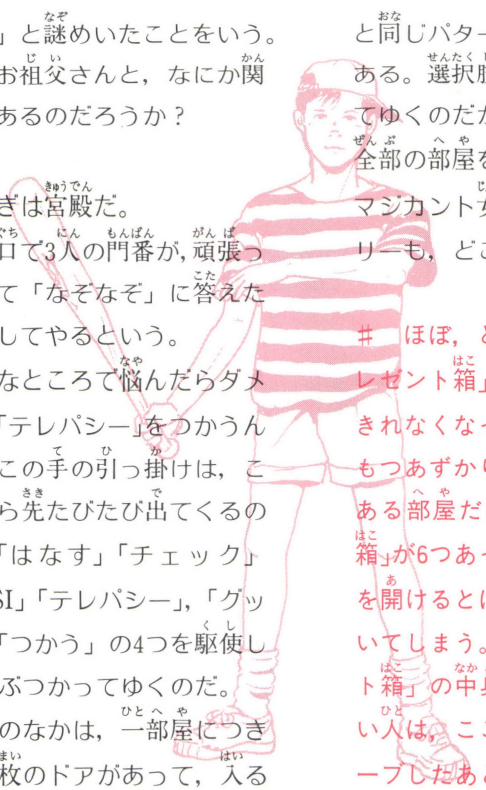
市街地を，一歩出れば敵が襲ってくる。「ギターひき」は小屋のなかにいるが，意味ありげなことをいったあと，「もっと強くなってから来い」というだけ。

ここでの「強くなって・・」はレベルのことじゃない。ということは，あとで来る用事ができたということだな。

ほかもまわってみよう。「ギターひき」の家の前で，「じめんをおよぐネコ」なるものがいて，「おんなのこにあげるリボン」をもっている。まだひとりだから，あとですます用件ばかり増えてゆく。「うたわないサル」は，質問に「いいえ」と答えると，「おまえかおがクィーンマリーににている







なあ」と謎めいたことをいう。ひいお祖父さんと，なにか関係があるのだろうか？

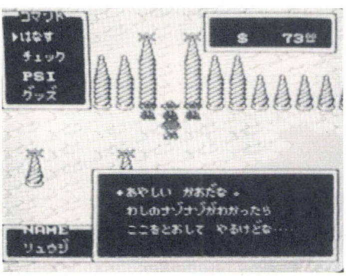
つぎは宮殿だ。

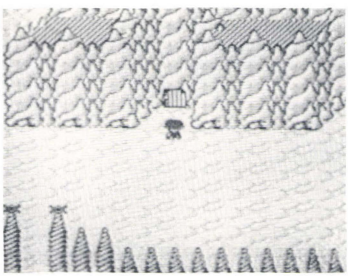
入口で3人の門番が，頑張っていて「なぞなぞ」に答えたら通してやるという。

こんなところで悩んだらダメだ。「テレパシー」をつかうんだ。この手の引っ掛けは，これから先たびたび出てくるので，「はなす」「チェック」「PSI」「テレパシー」，「グッズ」「つかう」の4つを駆使して，ぶつかってゆくのだ。

城のなかは，一部屋につき2～3枚のドアがあって，入ると同じパターンの部屋がまたある。選択肢がドンドン増えてゆくのだが，敵も出ないし，全部の部屋を当たってほしい。マジカント女王クイーン・マリーも，どこかの部屋にいる。

＃　ほぼ，どの部屋にも「プレゼント箱」があって，もちきれなくなったら，すぐに「にもつあずかりしょ」へゆこう。ある部屋だけ，「プレゼント箱」が6つあって，うちひとつを開けるとほかの箱が全部開いてしまう。この「プレゼント箱」の中身をすべて知りたい人は，ここマジカントでセーブしたあと，ひとつ開けて



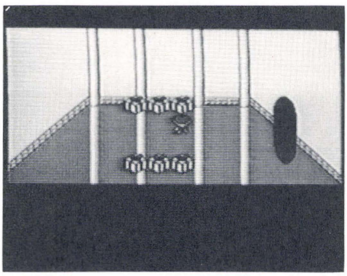


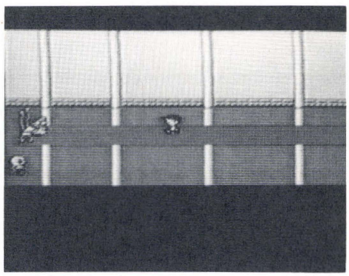
はリセット，ふたつ目を開けてはリセットをくりかえしてください。ちなみに，左上の箱が1ランク上の武器「ブーメラン」，右上が攻撃値を上げる「ファイトカプセル」，右下がまだまだズーッと先で必要（？）な「いちごとうふ」という具合に，福袋を開けるようにとても楽しい。残りは，みなさんの手で開けてみてください。

クィーンマリーの部屋に入ると，ほかの部屋でもいっていたとおり，女王の具合がよくないらしい。「うたがおもいだせない」とかなしんでいる。そうか，少しづつ増えてゆくメロディは，クィーンマリーが歌うのか！

侍従は，いつでもこのマジカントに帰れる「めのうのつりばり」の存在を教えてくれる。とりあえずは目的ができた。

城の前の池は（ピンクの池だ）通行可能だ。なかに，緑でない「あかいくさ」があるだろう？　こいつを「チェック」すれば，「グッズ」でもてる。もてるだけもって，宮殿の西にある「クィーンマリーのいずみ」にもってゆこう。「あかいくさ」が，「マジックハーブ」にかわるぞ。





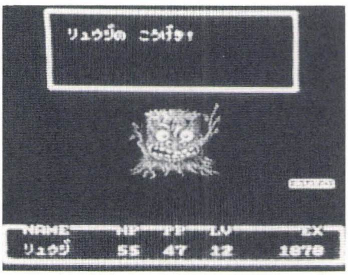
また「いずみ」にふれると，HPが回復するし，「いずみ」のまんなかに向かって「テレパシー」すると，「おたすけじいさん」なる人があらわれて，「ヒーラー」と同じように「ドク」をけしたり「やわらかく」したりしてくれる。

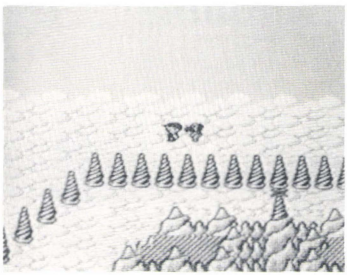
マジカントでは，なにをするにもお金が要らないというのがウレシイ。なお，この「おたすけじいさん」の問いかけに「いいえ」と答えるとオモシロイ。

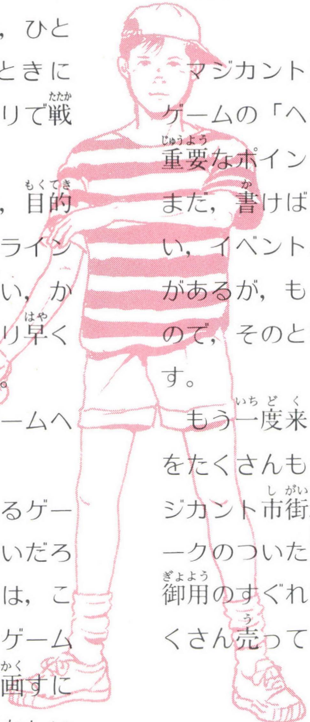
城の北側に，家が1軒建っている。ここには「フライングマン」という，強い味方がいて頼もしい。

5人兄弟の「フライングマン(フライングメンだろうな，この場合は)」は，ひとりずつ仲間になってくれる。ピッピ以来のふたりパーティで，なんとなく心強い。こいつは頼もしい奴で，敵の攻撃を一身で受け止めてくれるし，一緒に攻撃もしてくれるが，ダメージが回復しないので，しばらくすると死ぬ。

もう一度，フライングマンの家にゆくと，ふたり目が供を申し出る。家の外に出ると，戦って死んだフライングマンの墓が立っている。美しくも，かなしい物語ではないか。そ







して，ふたり目が死ぬと……

　気持ちの優しい人は，ひとつ目の墓を目にしたときに「後は苦しくともひとりで戦おう」と思うはずだ。

　現実的なゲーマーは，目的達成のために，5人のフライングマンすべてと供に戦い，かれらの屍を越えて，より早くゲームを進めるだろう。

　どちらも，正しいゲームへの取り組み方だ。

このような仕掛けがあるゲームは，はじめてではないだろうか？「MOTHER」は，この一点をもってほかのゲームと，きわだった一線を画すに至った（ちょっとむずかしいかな）。



　マジカントは，いわばこのゲームの「へそ」にあたる，重要なポイントである。まだまだ，書けばキリがないくらい，イベントとその応用技術があるが，もう一度紹介するので，そのときにまたふれます。

　もう一度来るときは，お金をたくさんもってこよう。マジカント市街地左上の，7のマークのついた商店街では，防御用のすぐれたアイテムをたくさん売っている。

2−3

マジカントのダンジョン

城から東に，一杯穴の開いたところがある。この内のひとつが，地下の大河，つまりダンジョンへの入口だ。穴はたくさんあるし，敵も多いので，正解は？

一番最初のワザトラシイ穴はハズレ，これは当たり前。制作者は，ある意味でココロやさしい人たちだと考えて，下の方にはない。ならば……

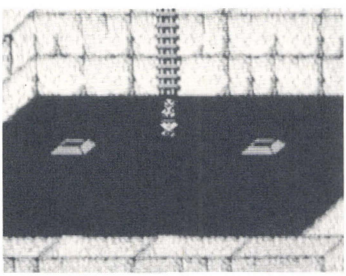
整然と横に並んでいるとはいいがたいが，ま，そうだということで，上から3列目の左側。見方によっては，上部の6つの穴の，ほぼまんなか下側ってとこかな。とにかく，穴の上に乗ると落ちるのですぐわかる。

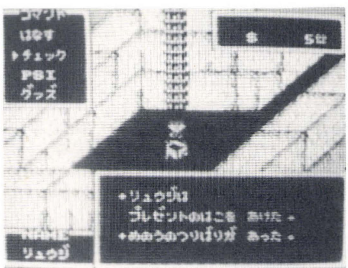
落ちたらさっそく，城の宮殿にあった，入口の二者択一の応用問題。モタモタしていられないので，正解を書く。

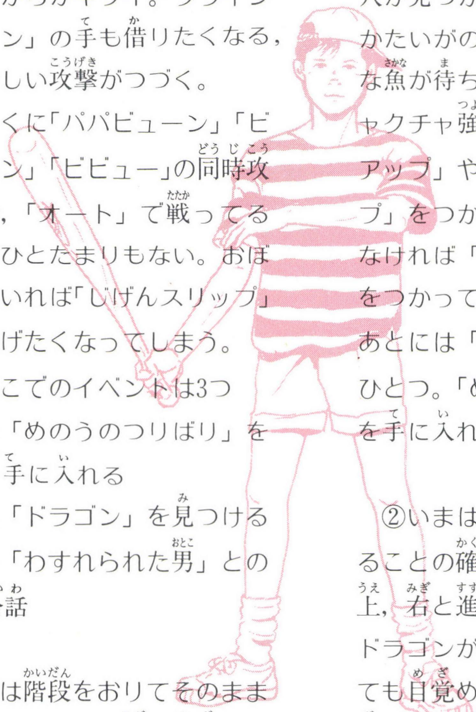
右-左-左-右の順で，穴に入るべし。

それ以外は「プレゼント箱」があるだけ。能力値をアップするアイテムがあるていどなので，あとで来たときにゆっくり探索してください。

ダンジョンに入ったわけで，







ここからがキツイ。「フライングマン」の手も借りたくなる，きびしい攻撃がつづく。

とくに「パパビューン」「ビューン」「ビビュー」の同時攻撃は，「オート」で戦ってると，ひとたまりもない。おぼえていれば「じげんスリップ」で逃げたくなってしまう。

ここでのイベントは3つ

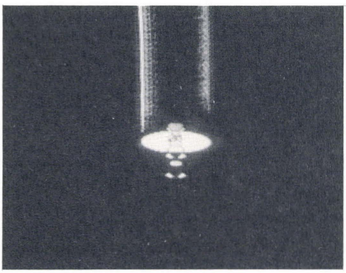
①「めのうのつりばり」を手に入れる

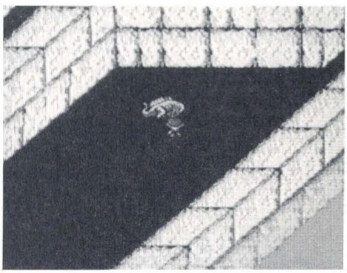
②「ドラゴン」を見つける

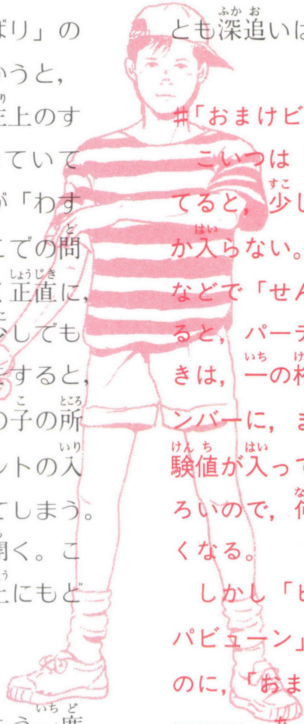
③「わすれられた男」との会話

①は階段をおりてそのまま下へ。まっすぐ右を目指すと，穴が見つかる。そこには「ちかたいがのぬし」という巨大な魚が待ち受けている。メチャクチャ強いが「デフェンスアップ」や「オフェンスアップ」をつかって，おぼえていなければ「マジックハーブ」をつかって，なんとか倒せ！あとには「プレゼント箱」がひとつ。「めのうのつりばり」を手に入れた。

②いまは関係ないけど，いることの確認。右下，右，右上，右と進んでゆくと，赤いドラゴンが寝ていて，何をしても目覚めない。こいつを目覚めさせるには……

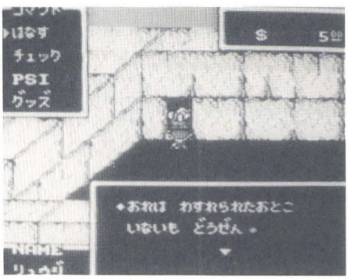






③「めのうのつりばり」のあった穴から上に向かうと，少し広い所へ出る。左上のすみに何かが張り付いていて「はなす」と，これが「わすれられたおとこ」。ここでの問いかけには，なるべく正直に，常識的に答えよう。少しでもひねくれた答えかたをすると，「お前を待ってる女の子の所へゆけ」と，マジカントの入口までぶっとばされてしまう。うまく答えると穴が開く。ここへ飛び込めば，地上にもどれる。

くどいようだが，もう一度訪れるところなので，なにごとも深追いは禁物。



#「おまけビューン」の活用法

こいつは「オート」で戦ってると，少しずつの経験値しか入らない。ただし，「ガード」などで「せんとう」を見ていると，パーティが2～3人のときは，一の桁が一番小さいメンバーに，まとめてドッと経験値が入ってしまう。おもしろいので，何度でもためしたくなる。

しかし「ビューン」や「パパビューン」でもアタマ痛いのに，「おまけビューン」とは………。あーあ，明日も仕事にならんわ！

第3章
友を求めて
サンクスギビング

3—1

サンクスギビングの町

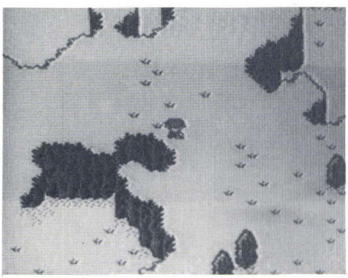
やっとの思いで，マジカントから帰ってきた。洞窟を抜けると，そこはまったく見知らぬ土地だった・・・・

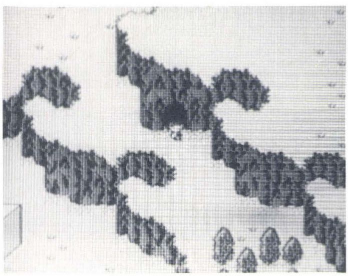
途方にくれている人たちよ！　あわてることはない。「ちず」を「つかう」としてみよう。

ここは，サンクスギビングの南なんだ。さぁ！気合いを入れて歩いて帰ろう。敵は強いが，こちらもレベルは上がっている。

等高線のような通路に慣れないうちは，かなり迷うと思うが，これは迷路の脱出と同じ要領。ここは，山道（何といっていいか，わからないので）の左側に沿って歩けば，間違いなく，下りの坂道を見つけられる。それでも，かなり歩かなければ発見できないので，あきらめないでさがしてほしい。こんなのはまだ，序の口だよ。それと，途中の木の配置パターンを覚えておくとよい。「めのうのつりばり」をつかって，何度でも往復しなければならないからね。

洞窟をでたとき，画面の左下にチラッと見えた建物が気になるが，これは「スィートリトル工場」。すぐにもゆきた



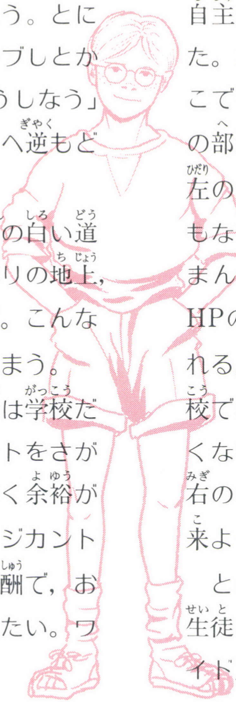


い気持ちはわかるが，ジッとがまんであとで来よう。とにかく，町で一度セーブしとかないと，「いしきをうしなう」と，またマジカントへ逆もどりだから。

やっと，町の目印の白い道路が見えた。久しぶりの地上，街に帰ってきたんだ。こんなことでも感動してしまう。

まず目につく建物は学校だが，その前にデパートをさがして，セーブしておく余裕が欲しい。それと，マジカントで苦労して戦った報酬で，おもいっきり買物をしたい。ワクワク。

学校へゆこう！



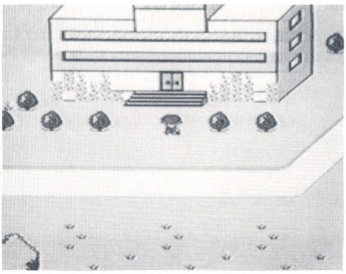
来てみると，自分が長いこと，自主欠席しているのがわかった。なんということだ！ ここでも重要なのは，1階の3つの部屋だ。

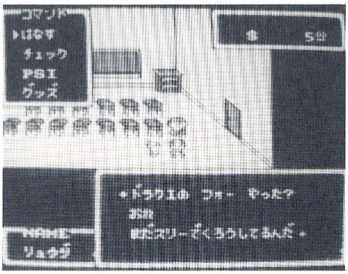
左のドアは理科室。まだなにもない。

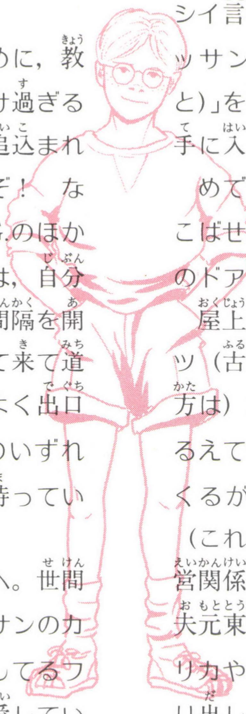
まんなかのドアは保険室。HPの回復をタダでやってくれる。そりゃそーだわナ，学校でお金取っちゃ，教育上よくない。

右のドアは用務員室。あとで来よう。

とにかく，教室や廊下で，生徒と話をしよう。すると「ロイド」君が屋上に隠れていること。屋上へのドアのカギは，







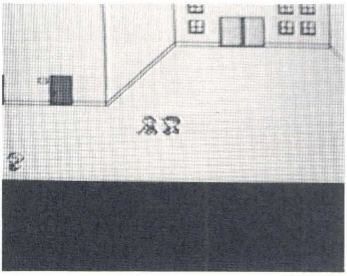
用務員のオジサンがもっていることがわかる。

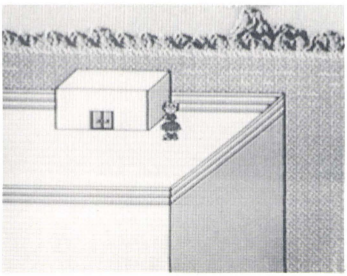
話を聞きたいがために，教室で友だちを追いかけ過ぎると，黒板と机の間に追込まれて，出られなくなるぞ！ なにせ，この手のR.P.G.のほかのキャラクタの動きは，自分のキャラと少しでも間隔を開けると，すぐに寄って来て道をふさぐので，根気よく出口目ざして，+ボタンのいずれかの方向を押して，待っているしかない。

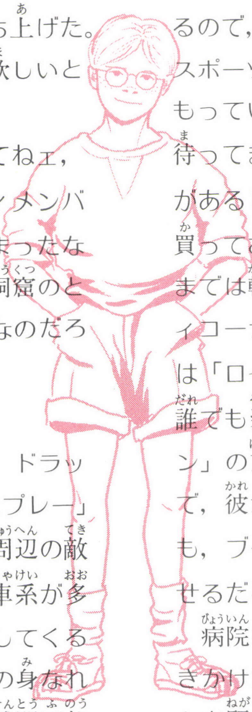
もう一度用務員室へ。世間話の応酬から，オジサンのカーチャン自慢。けなしてるフリをして，その実，愛しているという「心の機微（ムツカシイ言葉だなあ！ まっ，オッサンのテレ隠しということ）」を読み取らねば，カギは手に入りませんゾ。

めでたく，オジサンをよろこばせたら，自動的に屋上へのドアを開けてくれる。

屋上には，西洋のゴミバケツ（古いなー，こういういい方は）があるだけ，しかもふるえている。「はなす」と出てくるが，「ペンシルロケット（これも古いネタ。いまは経営関係の本書いてる，糸川英夫元東大工学部教授が，アメリカやソ連が人間を宇宙に送り出しはじめたころ，八丈島







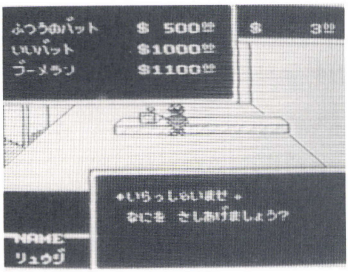
かどっかで，ほとんど花火のようなロケットを射ち上げた。全長わずか30cm)」が欲しいという。

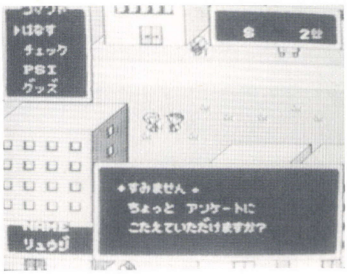
そんなこといったてねェ，やっと会えたパーティメンバーだというのに。こまったなァ！　きっと，あの洞窟のところで見かけた建物なのだろう。いってこよう。

その前に，お買物。

デパートにゆこう。ドラッグ売場で「ぜんそくスプレー」を売っていた。この周辺の敵は，トラックや自動車系が多く，排気ガス攻撃をしてくるので，ゼンソクもちの身なれば，発作が起こると戦闘不能におちいる。何度でもつかえるので，ゼヒ買っておこう。スポーツ用品売場も，すでにもっている「ブーメラン」と，待ってました「いいバット」があるじゃないか，さっそく買っておこう。＄1000は，いまでは軽いもんだ。バラエティコーナーの「ショックガン」は「ロイド」君専用。ただし，誰でも装備できる「ブーメラン」の方が攻撃力が大きいので，彼が仲間になってくれても，ブーメランを渡してもたせるだろうな。

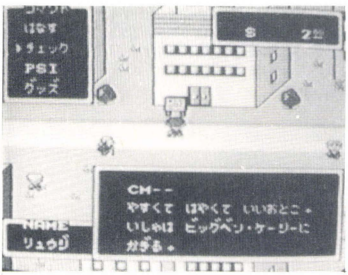
病院をのぞいてみよう。ゆきかけたら，前で「アンケートお願いします」ヤローがい





た，無視してやろうと思ったが，そこはゲームの世界。答えてやると，なんと！　公衆電話が無料でかけられる「テレホンカード」をくれた。モウケーッ！　なに？　デパートでも売ってるじゃないかって。あれはね，お客さん，品切れなの！　シナギレ!!　この世界には，これ1枚しかないの！

病院の前には，珍しく看板が立っている。「やすくて，はやくて，いいおとこビッグベン・ケーシー」，牛丼のようなヤローだな。まァ，何度も感心するがベン・ケーシーなんて知ってます？



ビンセント・エドワーズという「ベン・ケーシー」しかやれなかった俳優が主演のテレビシリーズ。昭和30年代に日本で大流行した。ハンサムで腕のよい医者が，どんな難病奇病も，発病または事故発生から30分以内で，手術を成功させた。本人がいてビッグとつくのは，普通父親または兄だが，このケースは，治療費が「ビッグ（もっているお金の半分，だから＄1や＄2ならメチャ安！　ではお金をもっていなかったら，どうだろう？　もちろん……）」，態度が「ビッグ」ということ。しかし，私はなにを書いているんだろう？

さあ，さっさと「パン」買って，「スィートリトル工場」へゆこう。

3−2

スィートリトル工場

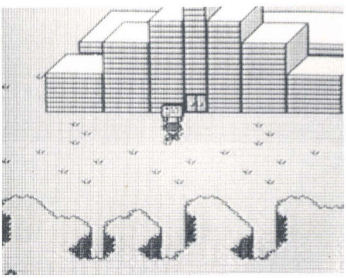
「パン」をどこでつかうかがポイント。レベルが高い人は，工場内の分岐点でつかうとよい。自信のない人は，ホテルか病院の前での使用をおすすめします。

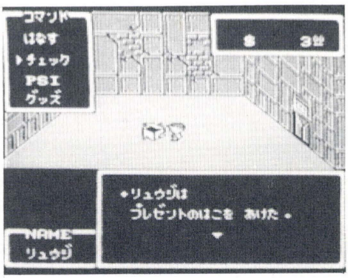
いずれにしろ，1回しかワープできないので，うまくつかってください。

リトルとついてる割には，この工場はとても広い。そして，敵が強い。ネズミはそれほどでもないが，バーボットが出てきて，ビームγで攻撃をしてくる。ここで，ピッピからもらった「フランクリンバッヂ」が威力を発揮する。このバッヂは，ビームγにのみ有効で，受けたダメージをそのまま相手に返すので，敵は即消えてしまう。

ここは「プレゼント箱」の山。お金はいらないから，もってこないとして，もちものも最低必要なものだけにしておこう。HPは「ライフアップ」の超能力でOKだ。「スピードストーン」や「フィジカルストーン」などの能力値アップのアイテムは，その場でつかってしまうのがよい。

さて，さがしものだが，工場に入って左へ2ブロック進





む。

上り階段と下り階段が見つかる。

上り階段を上がって，右に1ブロック進む。

また上り階段がある。

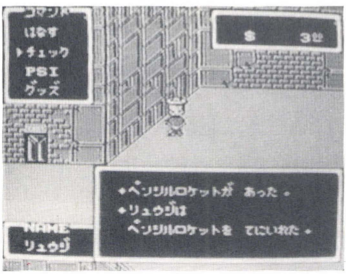
こいつも上って，左に2ブロック進む。

画面左上に，バケツがある。こいつを「チェック」すれば，「ペンシルロケット」が手に入る。

なお「ペンシルロケット」は，「チェック」するごとに手に入るので，取り放題。あとで「ロイド」と一緒に来て，いっぱい回収しよう。非力な「ロイド」しかつかえないので，彼の武器としておしみなくつかってほしい。

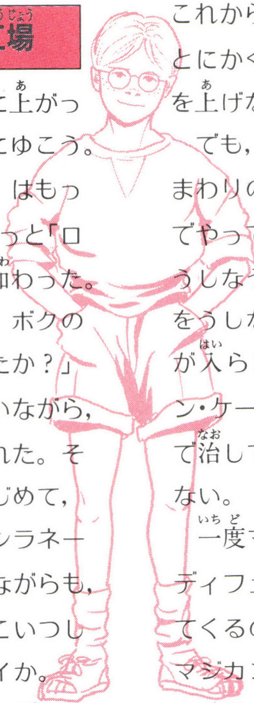
さァ，「パンくず」で帰ろう。





3−3

ダンカンの大工場

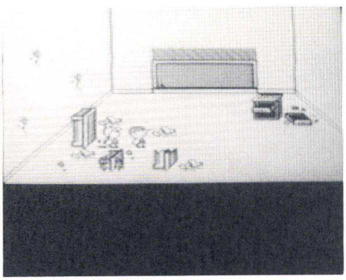


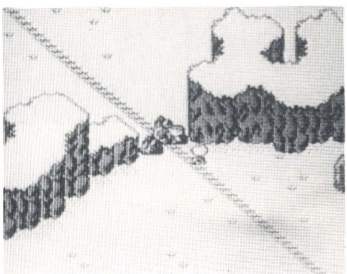
早速，学校の屋上に上がって「ロイド」に会いにゆこう。「ペンシルロケット」はもっているだけでOK。やっと「ロイド」がパーティに加わった。と，思ったら「誰か，ボクの悪口をいってなかったか？」などと，グダグダいいながら，理科室につれてゆかれた。そこで勝手に実験をはじめて，理科室は大爆発！　シラネーゾ，こんな奴と思いながらも，いまのところ仲間はこいつしかいないし，まっイイか。

パーティに加わったばかりで，「ロイド」のレベルは0。これから先が思いやられる。とにかく「ロイド」のレベルを上げなくては。

でも，サンクスギビングのまわりの敵は強い。「オート」でやってると，すぐに「きをうしなう」。ひ弱だなあ。「きをうしなう」の間は，経験値が入らないので，ビッグベン・ケーシーの病院で，＄190で治してもらわなければならない。

一度マジカントへいって，ディフェンスアイテムを買ってくるのも手だ。ついでに，マジカントでレベルアップしてくるのがよいだろう。





サンクスギビングから東に向かって進むと，線路が見つかる。この線路の上を北西に進めば，谷に大きな岩が落ちていて，線路がふさがれている。

なるほど，町の人たちや「ロイド」がいっていたのは，この岩を「ダンカンの大工場」にあるロケットで，破壊するということだな。ナットク！

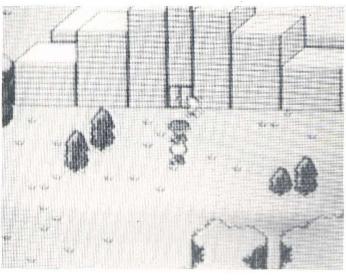
ダンカンという人は，文教地区であるサンクスギビングに，ストリップ劇場を作るような人だけど，まっ，ロケットを拝借するくらい，いいだろう。

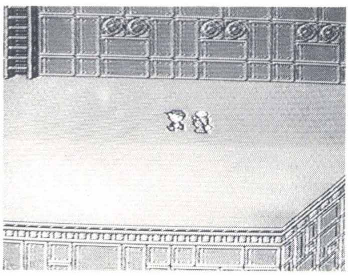
岩でふさがれている線路から，西に向かって進み，さらに北上すると「ダンカンの大工場」があった。

「パンくず」ワープ活用法

メンバーがふたりになると，チョッとつかいにくかった「パンくず」ワープも，かなりお得なつかい方ができる。というより，こんなに大きなダンジョン，1回でまわれないからね。そこで，もっとも効率的なつかい方。

1.「パン」はたくさん買っておこう（当たり前というなかれ，よく忘れるんだ）







2.少年が病院の前で「パン」を「つかう」。スタート

3.PP.やアイテムをつかい果たして，もう戦闘不能というときに「ロイド」が「パン」を「つかう」。
「いしきをうしなう」前につかうこと

4.たいてい「ロイド」が，先に「いしきをうしなう」ので，その前後に少年は「パンくず」「つかう」で，病院の前にワープ

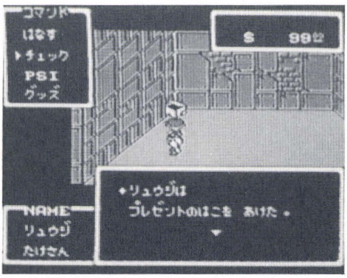
5.治療して元気になった「ロイド」が，［2.］をやっておいてから「パンくず」「つかう」

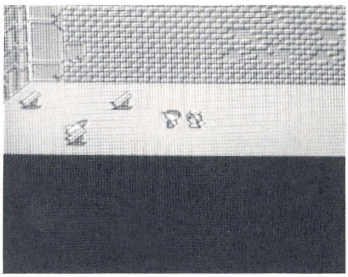
6.［1.～5.］をくりかえせば，大きなダンジョンでもこわくない

大工場の前には，番犬がしっかりガードしているあたりはウレシイ。

なかは，いやになるほど広いので，目じるしを書いておきます。迷っても「パンくず」ワープがあるし，アイテムの宝庫だから，けっこう楽しい。それに，ふたつ目の「フランクリンバッヂ」もあるしね。

目印は，赤い非常灯。その数でいうと，





1個-4個-たくさん-1個の順に進んでください。

非常灯のないところに来たら，道が違うので，そこでさがしてください。最後の非常灯を過ぎたら，その先の部屋に入り，部屋の奥のドアを，また入り……。

ゆき着いたところに「ロケット」が1基，「ロイド」が元気なら，すぐにとんでゆきます。これにて，一件落着。



第4章

パラダイス
エクスプレスの旅

4-1

レインディアの町



すぐに，岩のあったところへゆくと，みごとに「ロケット」が突き刺さっていて，線路ぞいに北にゆけるようになっている。

ドンドン，ドンドン歩いてゆくと，建物が1軒。これが「サンタクロース駅」。

駅長が「このえきだけはまもる」とガンバッているので，ここはズーッと大丈夫なんだろう。「ラジオであちこちがパニック」といっていたので，この先大丈夫かなぁ。でもラジオは，まだちゃんと放送しているということだし，なんとかなるだろう。

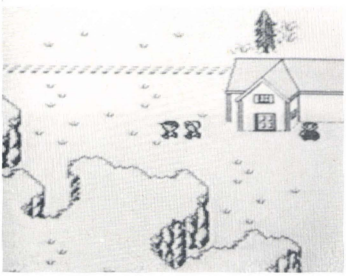
改札のお姉さんは，「どこまでいけるかわからないがりょうきんはもらう」とシッカリもの。

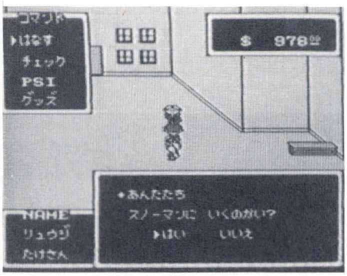
とりあえず「レインディア」にゆこう。

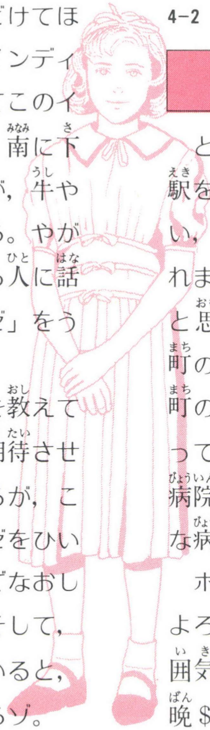
列車に乗ると，ものすごいスピードで走ってくれるので，キモチがよい。しばし，冒険を忘れて，汽車の旅を楽しもう。

ナガーイトンネルを抜けると，そこは雪国で……はなくて，レインディアの駅だった。

駅の構内にいるオバアサンが，「スノーマンに行くならおん







なのこにぼうしをとどけてほしい」とたのむ。レインディアは，はっきりいってこのイベントだけといえる。南に下がると，囲いがあるが，牛や馬はいなくなっている。やがて町に入るが，やたら人に話しかけていると「カゼ」をうつされるので注意。

ひとり，メロディを教えてくれるのかな？　と期待させるオニイチャンがいるが，これはスカ。運悪くカゼをひいてしまったら，病院でなおしてもらうしかない。そして，病室訪問なんかしていると，またカゼをうつされるゾ。

はやく，次の町にゆこう。

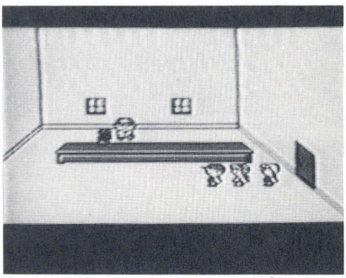
4−2

ハローウィンの町

となり町のハーロウィンは，駅を出ても人っ子ひとりいない，不気味な町だ。ビルもこれまでの町のと少しちがうなと思っていたら，敵襲だ！　町のなかですよ。

町のなかは，いくら歩きまわってもなにもない。東の方に病院があった。これはまともな病院。

ホテルがあるじゃないか！　よろこんで入ってみると，雰囲気がおかしい。怪しい。一晩＄18という料金も，レインディアの＄300とくらべると



安すぎる。とまってみよう。
一夜明けると,HP,PPともに回復しているが,宿のオヤジがいきなり襲ってきた。なんと! こいつは,スターマンの息子の親父。つまり,「スターマン」ということ。レベルが高いとすぐ勝てる。いなくなったあとは,ナーンもなし。なんで,出てきたんだろ?

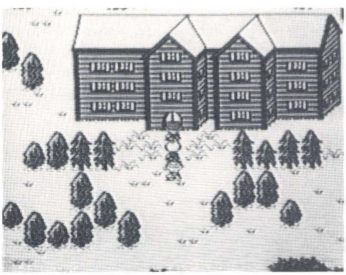
　ずっと東へゆくと,「ハローウィンじゅうたくち」が見えてきた。やっと,人に会える。

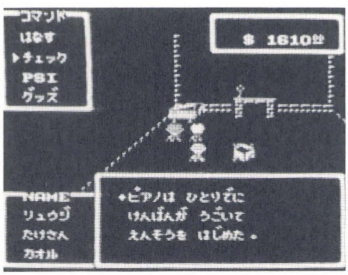
　いろんな人と話していると,「ローズマリーさんの家」が怪しいらしい。ローズマリーさんも,家族ごと逃げ出してきたといってるし,だれもいない家からピアノの音が聞こえるといってるし……ここのローズマリーさんに,赤ちゃんはいないのだろうか? いたら,それこそ恐ろしい展開になるのだが。



　ローズマリーの奥さんがくれたカギで,幽霊屋敷の扉を開けば……

　あっ! 入る前に「パン」「つかう」ね,忘れないように。部屋に入ると,ネズミが1匹「あやしいネズミ」じゃないといっているが,ヒントは教えてくれない。ここはドアを間違えると,一番奥でループにはまるから,正解をひとつ。



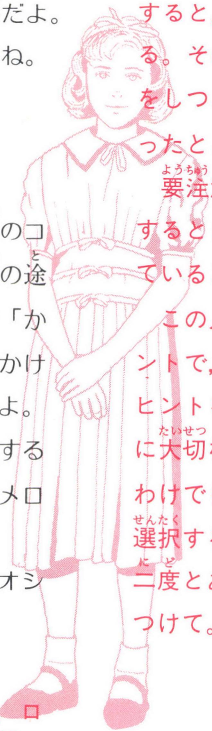


ドアを入ってゆく順番だよ。ナガーイ階段は無視してね。

右-右-左-左

以上でオシマイ。正解のコースを歩いてると，階段の途中で「死ね——！」とか「かえれ——！」とか，声をかけてくれるからスグわかるよ。

ピアノを「チェック」すると，音楽が流れ，4番目のメロディを覚える。
これで，ハローウィンはオシマイ。



＃メロディを覚えたあと，ローズマリーさん一家とお話しすると，イロイロほめてくれる。そのあと，画面左下方面をしつこくさがすと，死角だったところに女の人がいる。

要注意！！！　この人と話をするときは，＄3000以上もっていること。

この人はゲームのアシスタントで，1問＄1000でゲームのヒントを教えてくれる。とくに大切なことを教えてくれるわけでもないが，「いいえ」と選択すると，消えてしまって，二度とあらわれないから気をつけて。



4-3

スノーマンの町



パラダイス・エキスプレス，東ゆきの終着駅は「スノーマン」。アラスカを思わせる，文字どおりの雪の町。

でも，町まで少し歩かなければ。敵が異常に強くなっているので，「オート」一本できた人は，ソロソロ「PSI」や「グッズ」をつかって戦わないと，町までたどり着けないかも。とくに，「ぎんいろオオカミ」4頭は「じげんスリップ」で逃げるが勝ち。

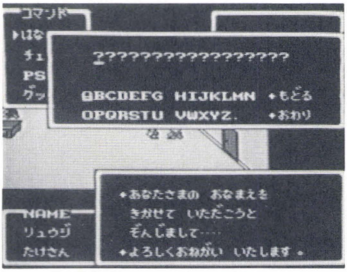
ビルもない民家ばっかりの，それでいて妙に落ち着いた気持ちになる，いい町だ。ホテルと雑貨屋は，画面左上の方。さすが寒冷地，カゼに効く「うがいぐすり」を売っていた。2軒の店のさらに北側に「ヒーラー」の家があった。

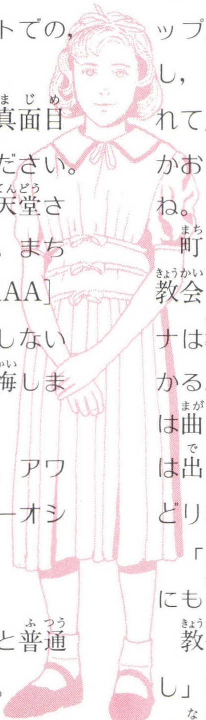
久しぶりにお父さんの声を聞こうと，電話に「はなす」と，父はいきなり「ちょっと，このゲームをやってる方と，かわってくれないか」といい出す。

「わたくしこの子の父でございます……」とていねいな挨拶につづき，

「ぜひお名前をうかがいたくおそれいりますが……」と







きて，

画面がアルファベットでの，入力モードにかわる。

ここは，みなさん，真面目に，本名を入力してください。おねがいいします。任天堂さんもそういっています。まちがっても「AAAAAAAAA」なんて，アホなことをしないでください。きっと後悔します。

ラストの感動が……，アワワワ。これをいっちゃーオシマイだ。

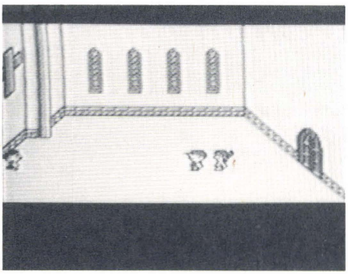
その後は「はなす」と普通にセーブしてくれます。

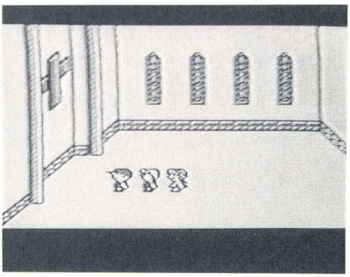
高いホテルや宿屋にとまらずに，のこったPPで「ライフアップ」をつかってHPを回復し，ヒーラーに「きあいをいれて」もらうテクニックをつかおう。お金はだいじだからね。

町の東の方に「スノーマン教会・ひがし」の看板と，アナは教会の娘であることがわかる。思ったより遠いし，道は曲がりくねっているし，敵は出るしで，やっと教会にたどり着いた。

「パンくず」はこんなときにも必要。

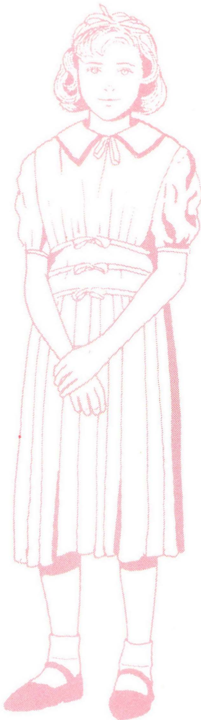
教会の女の子アナに「ぼうし」を渡すと，なぜかこちらの名前を知っていて，3人目の





メンバーに加わってくれる。めでたし，めでたし。

それにしても「あなたは毎晩みる夢に出てくる人にそっくり・・・」なんて，すごい殺し文句だよなあー。あーっ，惚れちゃいそう。



第5章

砂漠の果て
イースター

5−1

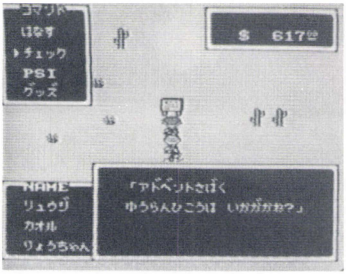
アドベント砂漠の遊覧飛行

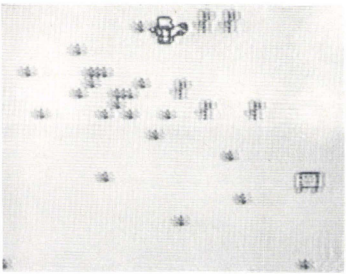
フルメンバーになったところで，サンクスギビングへと帰り（マジカント経由の方がベター。なぜだかわかるね？），必要なものを買って，あらたなる旅に出よう。アナは，お母さんをさがすという目的があるしね。
線路づたいにサンタクロース駅へ。女の子がいるけど，気分は「スタンドバイミー」だね。

「イースター」方面の，落ちた鉄橋は，ついに復旧しなかった。鉄橋のあたりを北上し，砂漠経由で歩いてゆくしかない。

「ちず」を活用するときだ。砂漠のまんなかあたりで，ふたつのポイントがあるだろう？ まず，向かって左側のポイントを目ざそう。「ちず」がレーダーがわりになるので，少し歩いては「ちず」で，現在位置を確認しながら歩こう。サバイバルだぜ。

サボテンに囲まれたオアシスが見えた。テントがあって，人がいる！
この人が，「アドベント砂漠遊覧飛行」のパイロット。Aコース，Bコース，Cコースと3つあって，全部ためしてみよう。





「MOTHER」の世界の広さがわかるぞ。ゲームの息抜きにもってこいだ。でも，重要なポイントはみんなはずれてるから，期待してもダメ。「サルのいせき」が見えるくらい。それと「バレンタイン」のはずれらしきところと。

さて，ここには飛行機と一緒に戦車が置いてある。乗ろうとしても，乗せてくれない。パイロットに聞くと,「遊覧飛行のキップの半券を，10枚集めたら乗れる」らしい。3回乗って9枚だから，もう1回乗ろう。あまった2枚は捨てるしかないけどね。また「グッズ」のなにかを，捨てなければならない。もったいないなー。

でも，戦車に乗るのはちょっと待って……



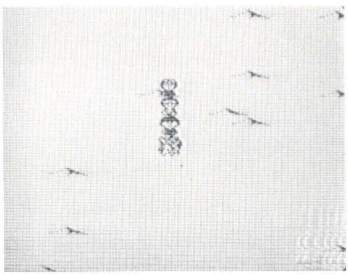
5−2

アドベント砂漠の謎

サンタクロース駅から砂漠に入って，すぐにラクダの骨を見つけた人はラッキーです。その骨と話しても，話さなくてもいいから，変わったサボテンをさがしてください。

どこかで，誰かがいっていたように「人の顔をしたサボテン」とは？　悩んだ人も多いと思います。植物なので「テレパシー」で，問いかけてみよう。ホラッ！　歌い出した。5番目のメロディをおぼえた。

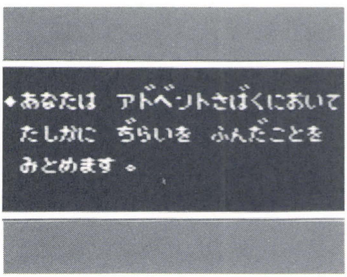
これで，砂漠での目的は達成しました。あとは遊びです。





遊びを少し。「歌うサボテン」から北西，左上45度，＋ボタンを左斜め上に入れっぱなしでしばらくゆくと，またラクダの骨があります。ヒマな人は，話しかけてください。
そこから東にズーッと歩くと，またラクダの骨があります。
そして，南東，右下45度，＋ボタン右斜め下に入れっぱなしで,4つ目のラクダの骨があります。この骨のいうことが，一番くだらないので聞いてください。

つまり,4つのラクダの骨は道しるべなのです。迷ったら「ちず」とラクダの骨をたよりに，脱出してください。



「ぢらい」さがしですが，場所を見つけるのも楽しみのうち。がんばって歩きまわってください。果てなく（果てはありますが）広い砂漠を歩く苦しさ。これはもう，地獄の楽しみですよ。

ドーンという音とともに，画面が光って……
とつぜん「にんていしょう」が出る。

「あなたはアドベントさばくにおいてたしかにぢらいをふんだことをみとめます」と原作者の糸井さんからのメッセージがもらえる。
最高に笑えるイベントですよ。このソフトには，ゲーマーとの対話を重視した，あたたかいなにかを感じます。

5-3

猿の遺跡



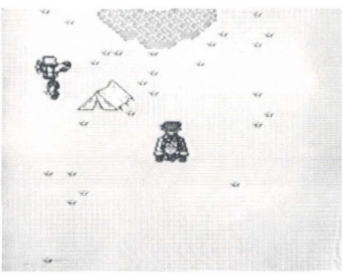
猿の惑星じゃないですよ。それが証拠に，砂に埋れた″自由の女神″がない。つまらないことをいってないで，進行します。

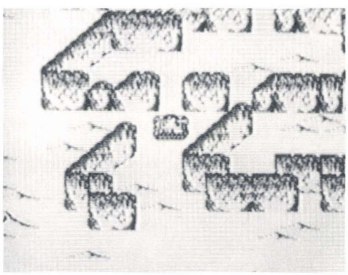
さて，遊覧飛行のパイロットにもう一度話すと,「はんけん10まい」あれば，戦車に乗せてくれます。戦車は，砂漠部分しか走れないが，その間，敵も出てこないという利点があります。東に向かってください。

遊覧飛行で見えた遺跡が出てきます。南側から入ってください。入口らしきところで，突如，R・7037シリーズのとてつもない強さのロボットがあらわれます。

無理やり戦闘シーンに突入して，戦車は破壊されますが，R・7038もどこかへ飛んでいってしまいます。

遺跡に入ると，そこは地下で，サルが一杯いて，ワケのわからないことをいったり，問いかけたりしてきます。地下は2階まであって，そんなに広くないし，敵も出てきません。アイテムがあって，地下2階のまんなかあたりに，穴があって，入ってみると，何とマジカントへ跳ばされてしま





いました。

ああっ，また最初からやりなおしだ。

砂漠にはもうウンザリしたとお嘆きのあなたは，つぎの目的地を目ざすのもいいでしょう。

ゲームには，さまざまな「引っ掛け」や「トリック」がもちいられますが，このような大規模のものははじめてです。迷路のひとつとか，何層にもわたるダンジョンのひとつやふたつが「引っ掛け」だったというのはあるけど・・・・これはもう，「アドベン砂漠」全体が「引っ掛け」といえます。



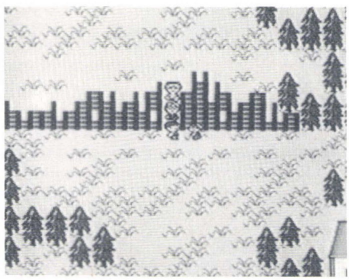
「うたうサボテン」が見つからない人はいますか？まだの人はジックリと，かならず見つけてください。

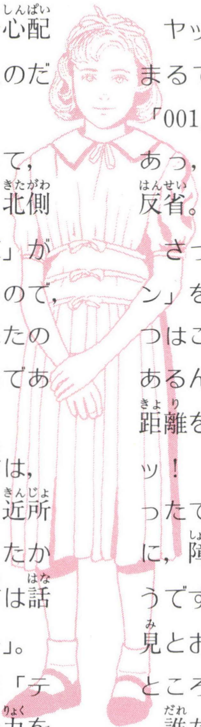
5-4

イースターの町

砂漠の南で，線路が見つかったら，その上を歩いてゆこう。ほんとは，いけないんだけど鉄道は不通だからね。森のなかの駅イースターは，改札係も子供だ。どうやら，すべての大人が「かみかくし」にあったらしい。

森のなかを南に歩いてゆくと，破れた塀があって，勇ましい子供が「ぼくはもんばんだ」と，見張りをしている。いやー，しっかり者だ。親はなくても子は育つ。町といっても，ほとんどの家が森のな





かに点在している。どこも子供ばかりで，親の行方を心配している。どこにいったのだろう？

　いったん，南に下がって，細いすきまを西にゆき，北側へゆくと「ガリクソン家」がある。入れる家が少ないので，すぐわかる。この町へ来たのは，この家を訪ねるためである。

　ガリクソン家の赤ん坊は，すごい力をもっていると近所の子供に，教えてもらったからね。もちろん，赤ん坊は話せないので「テレパシー」。

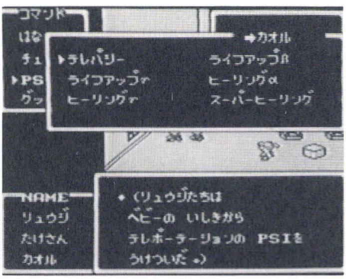
　すると，ぼくとアナに「テレポテーション」の超能力を授けてくれた。

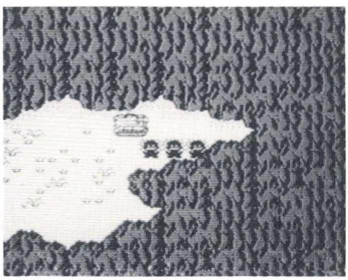
　ヤッタネ!!!

まるで「サイボーグ009」の「001」みたいな赤ん坊だな。あっ，これも古いネタだ！反省。

　さっそく「テレポテーション」をためしてみたいが，じつはこの超能力，少し欠陥があるんです。つまりね，助走距離を十分とらないと，ホラッ！　まっ黒コゲになっちゃったでしょ。横または縦方向に，障害物（歩いてる人もそうです）がなくて，まっすぐ見とおせるところ。そういうところでしかできない。

　誰だ？　「バック・トゥ・





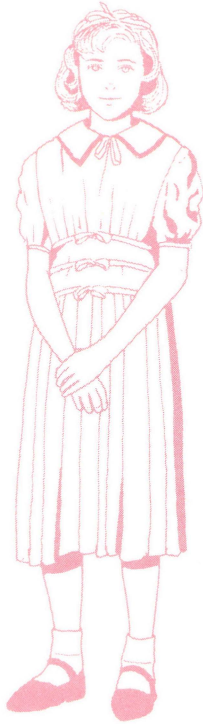
ザ・フューチャー」だってい
う奴は？　そのとおりじゃな
いか!!

　ここにも，東の方にショッ
プがあります。スノーマンと
同じく，表に「JACK」の看板
がある2軒。雑貨屋には，ツッ
パリニイチャンが店番してて，
アナ用の「いいフライパン」
とロイド用の「エアガン」を
売っている。

　こんな田舎でも，「CD」と
「でんわ」があるのは，さす
がアメリカ！

イースターの東の町はずれの
橋から，いよいよ「大湿地帯」
と出発しよう。

　だが，その前に……



第6章
バレンタインを目指して

6-1

マジカントふたたび



ぼくのレベルが25以上で，メロディを5つ集めたから「めのうのゆびわ」を「つかう」で，マジカントへ帰ろう！

そして，マジカントのダンジョンにおりてゆき（もちろん，ふたつ並んだ穴は右-左-左-右の順で入る），なにをしても反応のなかった「ドラゴン」を「チェック」で起こす。

やっと「ドラゴン」が戦ってくれる。「ワタシヨリヨワイモノニコノガクフヲワタスコトハデキナイ」といって，戦闘シーンへと突入。

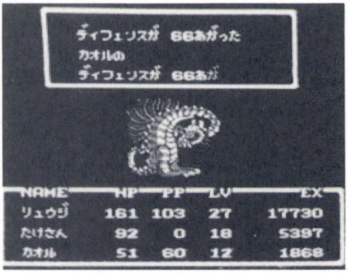
ドラゴンはムチャクチャ強いので，用心してかかろう。

メロディは5つなくても，レベル25以上であれば，戦ってくれるのでご心配なく。

攻撃力（オフェンス）と防御力（ディフェンス）は，かなりのものなので，こちらもシールド張ったり，ディフェンスを上げたりして，たち向かおう。

仲間はふたり加わって，3人パーティになっているので，それほど苦労せずに勝てるはず。めでたくドラゴンを負かすと「ふるいがくふ」をくれて，6番目のメロディをおぼえる。







ここで，取りもらしたアイテムがあれば，ドンドン取って帰ろう。テディがつかえる「アシガルソード」はここにある。いったん取っておいて，「荷物預り所」へあずけておこう。

このあと「ギターひき」のところへゆくと

「おれついにうたをつくったんだ。」といって，つぎのような歌を聞かせてくれる。

「キューピーにんぎょうなぜなくの

それはカナリアがなくからよ

サルがうたえばピアノもうたう

ピアノはおばけがひくのかな

さばくのサボテンさみしそう

ひとりでよなよなうたってる

ドラゴンたおれておんぷがのこる

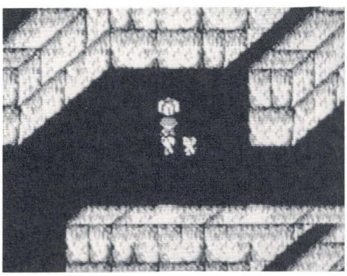
イブがさいごにうたうとき

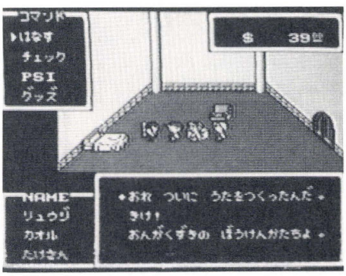
クイーンマリーにじかんがもどる

ラララふしぎなララバイよ

ララバイバイバイさようなら」

なんだったんだろう？　いままでしてきたことは？





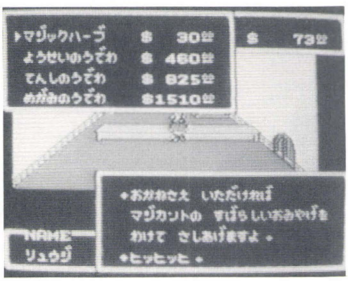


いやいや，つぎは「イブ」という存在に会わなければ，という目的ができたんだ。

いいじゃないか，これも「MOTHER」，あれも「マザー」ってことさ。

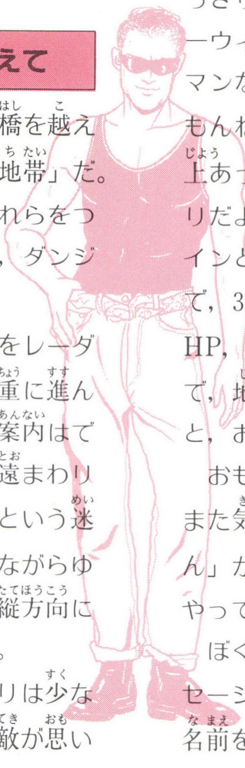
とうぜん，宮殿にいって，クイーンマリーに会ってもしょうがない。体力を回復して，「7ショップ（しかし，3軒しかないじゃないか）」で「まふうじのコイン」「めがみのうでわ」を買って上げよう。それぞれ＄1200と＄1510なので3人分しめて，＄8130。あと「しずく，ほのう，だいちのペンダント」が＄700なので，入用な方はあと＄2100，合計＄10230は用意しておこう。「ペンダト」はあまり必要じゃない。「フランクリンバッジ」のほうが，はるかに役にたつ。

これまでにも，レベルアップのため何度も来ているだろうが，もし「テレポテーション」をおぼえていたら，城と市街地の間の，水平に見て障害物のないところで実行してください。すぐに帰れる。「ちかたいが」は不用ですな。



6−2

大湿地帯を越えて



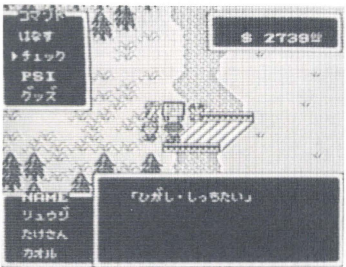
イースターの東の橋を越えたら，そこは「大湿地帯」だ。わずかな地面と，それらをつなぐ橋。これもまた，ダンジョンなのか？

とにかく「ちず」をレーダーがわりにして，慎重に進んでほしい。とくに道案内はできないが,「なるべく遠まわりした方が早く着く」という迷路の法則を思い出しながらゆこう。原則的には，縦方向にジグザグに進むこと。

ハズレのゆき止まりは少ないが，そのかわり，敵が思いっきり強くなっている。ハローウィンであらわれたスターマンなんて，団体で出てくるもんね。ぼくのレベルが30以上あっても，全滅の可能性ありだよ。ちょうど，バレンタインとの中間ぐらいのところで，3度ピッピと出会う。HP，PPを回復してくれるので，地獄で仏とはこのことだと，おおいによろこぶ。

おもてのバケツには，これまた気弱な「ロイドのお父さん」が入っていて，ゲームをやっている人への伝言がある。

ぼくのお父さんからのメッセージの再確認で,「ちゃんと名前を入れましたか？」と聞







いてきます。スノーマンで，「そんなこと，どーでもイイワイ」といって「AAAAAA」のままゲームをつづけている，あなた！　いまからでも遅くない，ちゃんと本名を入れておきなさい。悪いことはいいません。でないと，エンディングを見るとき，後悔しますよ・・・・

あと少しの辛抱だ。縦にジグザグに進みながら，北の方で木がはえているあたりまで来たら，もう少し。ひとりぐらい「いしきをうしなった」状態になっても，「パンくず」ワープを駆使して，たどり着いてください。道が見えたらもう安心。

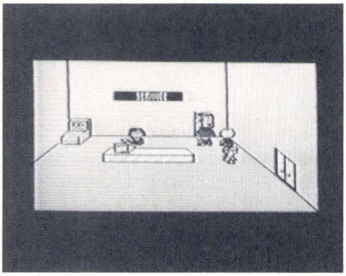
6−3

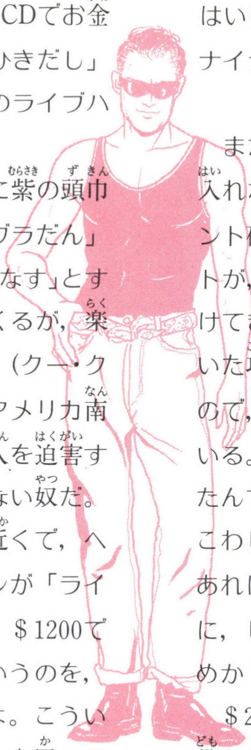
最後の町バレンタイン

とうとう，ここまでやって来た。ゲームもほとんど終盤をむかえたということだ。さっそく，デパートをさがしてセーブしよう。

町の規模もこのゲーム最大のものだし，イベントも多い。楽しみながらゲームを進めよう。

デパートでセーブをすませたら（セーブデパートなんてね），3階のバラエティショップで「ライブのチケット」＄350を買っておく。あとは2階のフードショップで「パン」





の補充をすませて，CDでお金を＄1500ぐらい「ひきだし」て，ピンクの看板のライブハウスへ向かう。

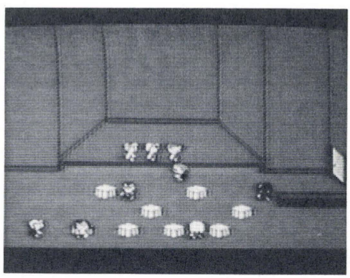
町のなかで，頭に紫の頭巾をかぶった「ブラブラだん」のメンバーが，「はなす」とすぐに喧嘩を売ってくるが，楽に勝てる。K・K・K（クー・クラックス・クラン/アメリカ南部の秘密結社。黒人を迫害する）より，根性のない奴だ。

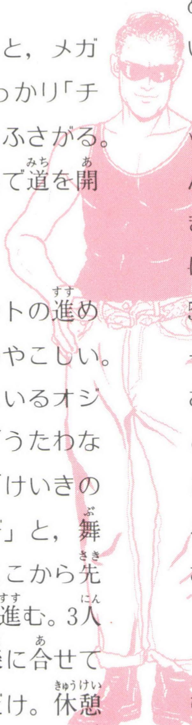
ライブハウスの近くで，ヘビメタのネーチャンが「ライブのチケット」を，＄1200で売っている。こういうのを，ダフ屋というんだよ。こういう人から，チケットを買ってはいけない。消費税もポッポナイナイしてしまうクチだ。

まだまだ，ライブハウスに入れない。なんと！　アドベント砂漠遊覧飛行のパイロットが，入口で「まった」をかけてきた。これは，意表を突いた攻撃だ。戦車をこわしたので，＄200弁償しろといっている。あれは，勝手にこわれたんで，こわそうと思って，こわしたんじゃない。それに，あれは地球の危機を救うために，しかたなかったんだ。だめか！

＄200払おうじゃないか。子供から金取るなよな。ホント

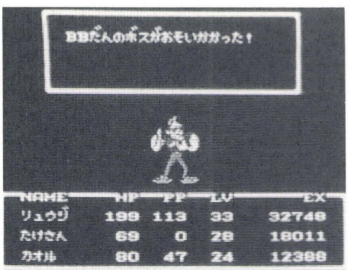


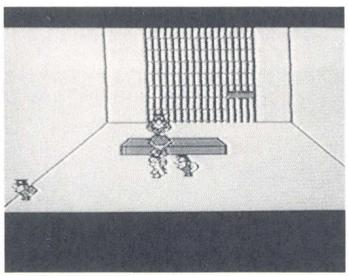




に。
ライブハウスに入ると，メガネのお姉さんが，しっかり「チケットは？」と立ちふさがる。
「グッズ」「つかう」で道を開けてくれる。

これからのイベントの進めかたが，チョッとややこしい。まず，舞台のワキにいるオジサンと「はなす」。「うたわないか」「はい」で，「けいきのいいやつをたのむぞ」と，舞台に上げられる。ここから先は，自動的にことが進む。3人で舞台の上で，音楽に合せて踊るのを見ているだけ。休憩してください。ぼくたちを含めて，9人が同じように踊っているのが楽しい。
歌い終わると入口から，ツッパッたニイチャン（B.Bだんのボス）が威勢よくやってきて，喧嘩を仕掛けられる。
ぼくひとりで「たたかう」が，5回ほど殴り合ってから「ドローにしようぜおまえつよいなおやじとおふくろのかたきをとりたいいっしょにやまにいこうぜ」と仲間になってくれる。こいつがテディだ。リキありそうだゼ。
ウインド表示の都合からか，「メガネおまえはたたかいにむいてないやすんでな」と，ロイドはメンバーから，無理





やりはずされてしまう。結局4人一緒にはまわれないんだ。

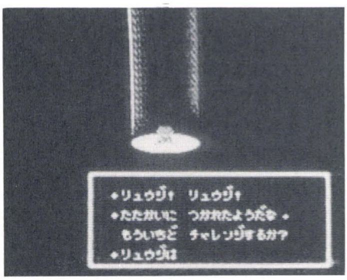
　さて，イベントはまだまだつづく。どれひとつ抜けても，うまくいかないので，慎重にね。女の子が「ビールおごるわ」だって。ウレシイネ。酒は飲みたし，ボクは未成年。でもゲームだから……。これから先はヒミツなんだけど，ま，いいか。いろんなことがイッペンにおこるけど心配無用。ゲームを信じなさい。

　ちょっとした引っかけがあるけど，みんなのチエをしぼればなんとかなるぜ。ミーロよ青い空……という感じで楽しんでください。



　現実の世界でできないことをやるのが，ゲームの世界です。でも，すぐに「地球の危機」を救う使命に，目覚めるのであった。

　もう一度「ライブのチケット」を買って，ライブハウスへいったが，ロイドはいなかった。どこにいったのだろう？



6−4

バレンタインの休日



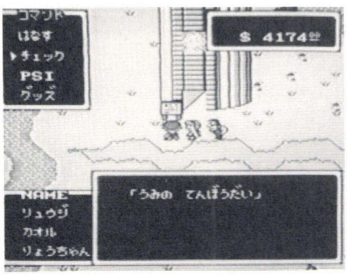
テディと一緒に歩いていると，「ブラブラだん」が大人しい。テディに挨拶をしてゆく。可愛いもんだ。

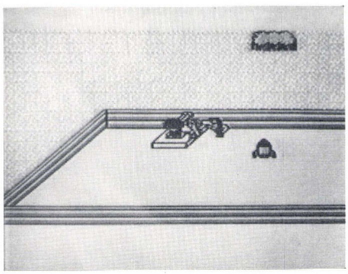
バレンタインのなかは，ゆき先表示の看板が多く，「うみのてんぼうだい」「バレンタインみなと」「ホーリーローリーマウンテン」と3つの地名のものがある。先に「うみのてんぼうだい」にいってみよう。遊覧飛行で見えていた建物だ。なかに入ると「沖の方に島が見えた。望遠鏡で見ればよかった」と，教えてくれる人がいる。

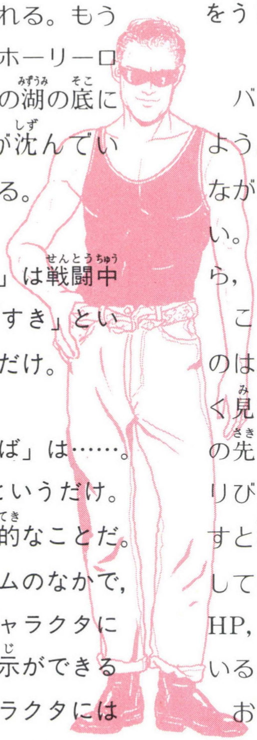
屋上では，ロケットが飛んできて，乗るとすぐに向かいの島にはこんでくれる。島には1軒の家と犬小屋がある。入ってみよう。犬小屋にじゃないよ。

手前の部屋に博士がひとりと，奥の部屋に助手がふたりいる。3人とも「いちごとうふ」を欲しがっている。あれは，たしかレインディアとバレンタインのデパートで売ってたな。さっそく，3つ買ってこよう。

「いちごとうふ」をあげると，博士は「あいのことば」を，奥の部屋の助手は「のろ







いのことば」をくれる。もうひとりの助手は「ホーリーローリーマウンテンの湖の底にすごいロボットが沈んでいる」と教えてくれる。

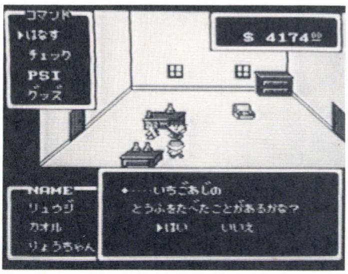
♯「あいのことば」は戦闘中に「つかう」と，「すき」というだけ。ただそれだけ。

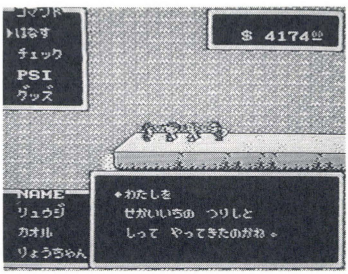
「のろいのことば」は……。そう，「きらい」というだけ。でも，これは画期的なことだ。ファミコン・ゲームのなかで，はじめて画面のキャラクタに向かって，意思表示ができるんだ。いやなキャラクタには「きらい」といって「いしきをうしなう」のもいいもんだ。

バレンタイン港にいってみよう。うわさでは，「はなしのながいつりびと」がいるらしい。さっきの看板のところから，北に向かって進め。

このゲームで，海が見えるのは，このあたりだけだ。よく見ておいてほしい。波止場の先に人がいる。あの人が「つりびと」だろう。あって話すと夜が明けた。なんの話をしていたのだろう？　でも，HP，PPがしっかり回復している。

おじさん，ありがとう。





さあ，休暇は終わった。
目指すは，ホーリーローリーマウンテン!!



第7章

決戦
ホーリーローリー
マウンテン

7-1

ホーリーローリーマウンテンへの道

バレンタインの中央部よりやや東のあたりを北にゆくと，看板があり「ひがしホーリーローリーマウンテン」の表示がある。近くに赤い服のオバサンがいるので，それを目印に。

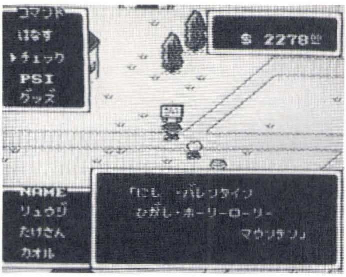
大湿地帯よりは簡単な迷路がつづく。迷路というよりは，ほとんど一本道だな。最初の橋をわたれば，南に下がるだけ。画面に向かって右側に，木々を見ながら，橋をさがす。画面右手に，チョッと見えにくいところに，丸いドアの家が1軒。

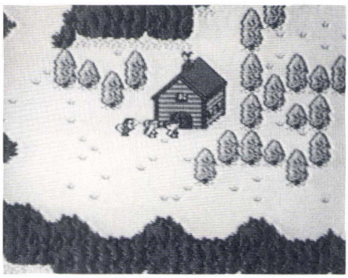
ここがホーリー山の洞窟入口との，ほぼ中間点。なかには，ぼくたちを待っている医者がひとり。こんな危険なところで……

勇気あるお医者さんだ。そして，HP, PPを回復してくれた上，もてるだけの「きずぐすり」をくれる。心のなかで感謝するとともに，これから先の道程のきびしさに，あらたな決意が湧いてくる。

頑張るんだ！　地球の危機を救うぞ!!

洞窟の入口までのルートは



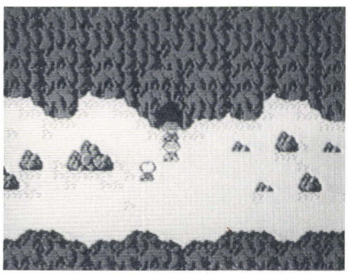


ふたつある。
ひとつは，この家の南から右側に大きく迂回して，北上するルート。ただしこのルートは「ちず」を見ながらでないと，洞窟入口を見失うおそれがある。
もうひとつは，家の北側の木々のわずかなすき間を，斜めに抜けると北へ上がり，東へまっすぐ進むと洞窟の入口が見えてくる。これが最短コースでおとくです。

7-2

ホーリーローリー大ダンジョン

　この洞窟から，敵の強さが最終段階の一歩前になる。とくにノーミソのバケモノ「ブレインガ」の強さが，ぼくたちを苦しめる。逃げるが勝ち。
　そんなにむずかしいダンジョンではないが，曲がりくねった道が，判断を狂わせる。道に迷っても，アイテムの宝庫なので，かえってありがたいこともある。
　ぼくの武器「さいこうのバット」
　アナの武器「とびきりのフライパン」



テディの武器「KATANA」この3つはぜひ手に入れたい。そしてこの3つは，道のゆき止まりにある。そのためにも，このダンジョンは歩きまわる必要がある。出口への最短距離の移動では，何も手に入らない。これが，ヒントだよ。
もうひとつ。「プレゼント箱」が，とてもよい目印になる。「サイパワーストーン」が入っている箱だ。

もらった「きずぐすり」を，思いっきりつかってアイテムを集めよう。
ここで「いしきをうしなう」と，最後にセーブしたところからやり直しだからね。

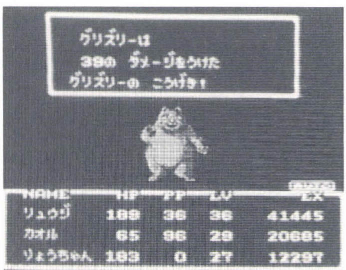
このダンジョンを過ぎても，まだ先があることをよく考えて，生きのびよう！

7-3

地獄のホーリーローリーマウンテン

ここからの敵は，最強のメンバーになるので，戦い方を考えてやらないと「オート」1本では，たちまち全滅してしまう。

「グリズリー」は，平均100前後のダメージを加えてくる上に，連続攻撃もあるので，HPの少ないメンバーは，すぐ「きをうしなう」。対抗するには「パワーシールド」ではねかえすか，「じげんスリップ」で逃げるしかない。とくにこわいのは「メガボーグ」と「スーパーエナジー」のコ

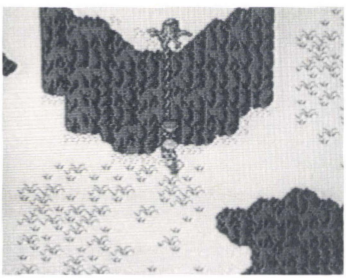


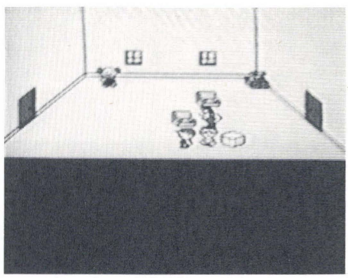
ンビ。「スーパーエナジー」はやられると，爆発するタイプ。それも，これまでの「エナジーロボ」系の最大規模の爆発なので，「にげる」または「じげんスリップ(PPに余裕があれば)」しかない。こんなところで，やられるわけにはいかない。地球の危機を救うためだ。しかし，こればっかりのような気がするなぁ？

洞窟の出口を出たら，西に進む。少し北に「つた」が見えるので登ろう。また北へ少し移動。2本目の「つた」を登る。少し東に3本目の，今度は長い「つた」がある。登り終わったら，東に向かう。坂道を下って，東にに進むと，茶色の木々にかこまれた家が見える。やった！　ついにたどり着いた。

この山小屋には，ヒーラーが待っていてくれた。「うれしいなーおまえらがきてくれてわかってるってやってほしいことは」といって，「きをうしなって」いる子はもとにもどして，HP, PPも完全に回復してくれる。

泣かせるシーンだ。こんな山奥まで応援にかけつけて，ぼくたちを待っていてくれたんだ。うれしいのは，ぼくたちの方だよ！

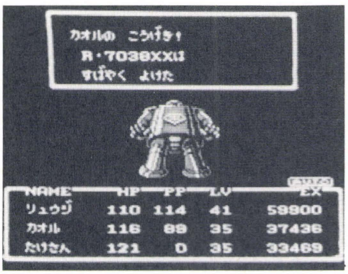




おまけに電話があって，久しぶりにお父さんと話せた。会話はいつもと同じだけど，なにかすごく安心したような気分になった。ここで，セーブしておこう。

となりの部屋にゆきかけると，テディが「おまえらふたりきりになりたいんだろうおれはここでねてるよ」と気をきかせてくれる。

アナとふたりになったぼくは，ダンスをおどった。とってもいい気持ちだ。
アナとの恋がめばえはじめた。テディにひやかされた。でも，いい。



と，そのとき……，大きな音がして……。R・7038ロボットに襲われた！　手も足もでないまま，ぼくたちは「きをうしなった」。

気がつくと，ホーリーローリーマウンテンのふもとの，お医者さんの家だった。ロイドが，戦車で助けに来てくれたのも知らなかった。テディは傷つき，もう戦えない。なけなしの勇気をふりしぼって，ロイドが立ち上がった。

ホーリー山を目指して，ゆかなければならない。

もう一度。でも，やれるだろうか？　ぼくたちに……

第8章

最後の敵
ギーグ…

8-1

山の湖の秘密

ホーリー・ローリー・マウンテンでの拠点となる，ヒーラーの家を出て北に上がると，突然，湖が出現する。

テディと一緒のときは動かないが，ロイドと一緒に来ると動く。ロイドはなんといっても，メカキチ少年だからね。

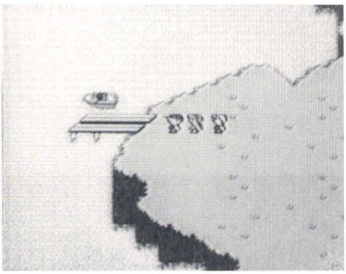
ここで，ハッと気づいた人，アンタはエライ!!　このゲームは，テディをパーティに入れなくても終らせることができる。ソーユーことだったのです。

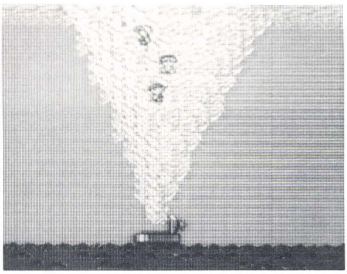
ナンジャ，これはっ!!!

「と，おいかりのこと。じつに，ごもっともと存じますが……。そこは皆さん，人生，山もあれば谷もある……」

古い！　古くて，しかも関西の人間にしかわからん。亡くなった，元吉本興業の漫才師，人生幸朗師匠でしたぁー。でも，このあと「ハヤシもあるデョー」とくると，南としあきになってしまうデョー。かえって，石投げられたりして……

冗談はさておき，ロイドを加えたパーティで，とりあえず，湖を1周してみよう。湖畔の左側からのルートが見える





はず。ここは敵も襲ってこないから，しばし休憩にもってこいの場所。

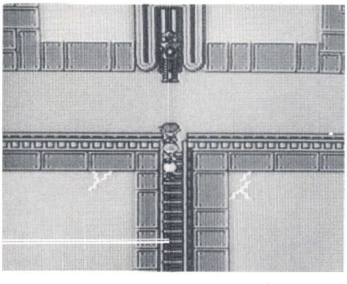
ゆっくり休んだら，湖のまんなかにゆこう。

渦があるが，こわがらずに飛び込め！　湖の底にすい込まれるグラフィックが，なかなかよい。リフトが1台，乗ると自動的に下に運んでくれる。

着いたところで，もう一度リフトに乗っても動かない。

ここはもう，引き返せない場所なのか？

そうとわかれば，迷わず左に向かって歩こう。湖の底らしく，ガラス越しに魚が泳いでいるのが楽しい。敵もまったく出てこない。



数えて6つ目のドアを抜けると，はしごがある。ここは当然，登るしかないね。上にゆくにつれて，湖底の基地のガラスにヒビが……

はしごを登りきると，そこには，赤い巨大なロボットがあった。強敵スージーに似ていて，チョッとこわい気もするが「チェック」してみると，「わたしのなはイブあなたたちをまっていた」ときたもんだ。

同時に，湖底の基地は爆発し，パーティは湖畔の西側に投げ出された。

8-2

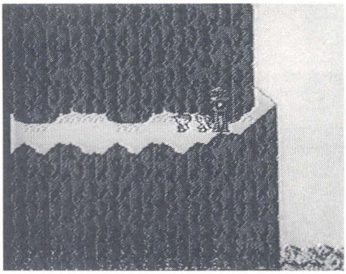
さよならイブ

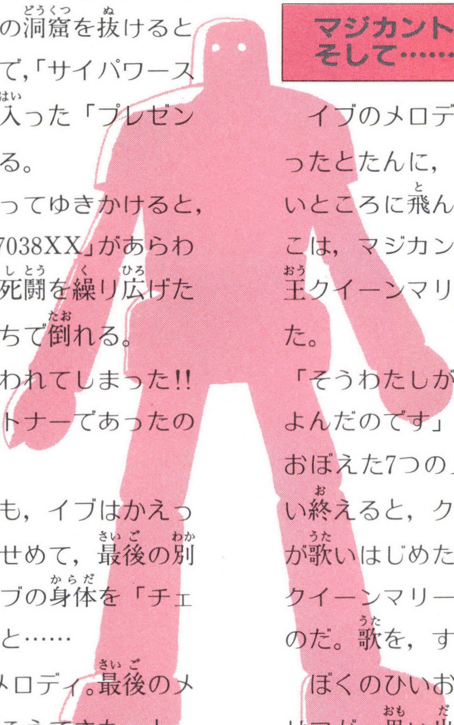
ひときわ大きなグラフィックのイブをしたがえて，ついに実現した4人パーティ。ウネウネと移動して，なかなか壮観である。イブはムッチャクチャ強いので，敵が1匹のときは「オート」で楽勝。複数で現われても，「ガード」「サイコバリアβ」などで，守っていればよい。

さて，山頂を目指すルートだが，着地点より北に向かって進めばよい。途中で二度ほど「つた」をつかって，崖を上る。ガレ場を右に進んで，洞窟を発見。なんと「かみかくし」にあった人たちが，カプセルに入れられて，とじ込められているじゃないか！ 誰だ，こんなことをしたのは？

マザーシップにさらわれた人たちらしい。話していると，アナを知っている人がいた。「お母さんはずっとおくの部屋にとじ込められている」生きていたんだ！ アナのお母さんは。いまこの人たちを助けるのは無理だ。「マザーシップを何とかしてほしい」とたのまれた。







また「つた」を登る。今度は左だ。右の洞窟を抜けるとゆき止まりで,「サイパワーストーン」の入った「プレゼント箱」がある。

左に向かってゆきかけると,最後の「R･7038XX」があらわれ,イブと死闘を繰り広げたのち,相打ちで倒れる。

イブがこわれてしまった!!最強のパートナーであったのに……

なげいても,イブはかえってこない。せめて,最後の別れをと,イブの身体を「チェック」すると……

7番目のメロディ。最後のメロディが聞こえてきた。と,同時に……

8−3

マジカントの崩壊,そして……

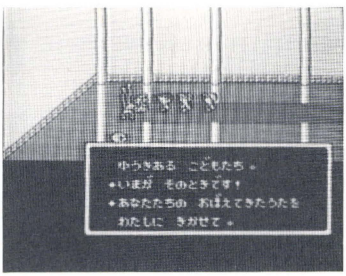
イブのメロディを聞き終わったとたんに,ぼくたちは遠いところに飛んでいった。そこは,マジカントの宮殿。女王クイーンマリーの部屋だった。

「そうわたしがあなたたちをよんだのです」

おぼえた7つのメロディを歌い終えると,クイーンマリーが歌いはじめた。

クイーンマリーは思い出したのだ。歌を,すべてを……

ぼくのひいお祖母さんのマリアが,思い出したのです。



地球外生物に連れ去られ，夫のジョージは帰ってきたのに，ひとり彼の地でとどまったマリアが……

そして，ぼくの知らない星で愛したギーグを，そこにもどすための術を教えて，マリアは消えてしまった。イブを残して，ぼくを守ってくれた夫ジョージの待つ黄泉の国へ。

マリアの想像の産物だったマジカントは，消滅した。

さあ，ゆこう！　ギーグのところへ。

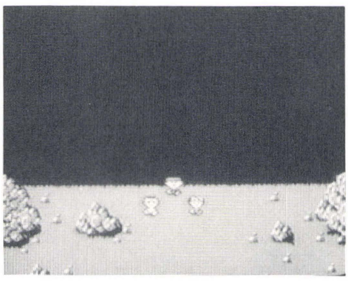
ホーリーローリーマウンテンの，岩でふさがれた洞窟の前に立っていた。いや，もう岩はなかった。

洞窟に入ると，巨大なマザーシップが浮び上がってきた。ギーグだ。カプセルのようなもののなかに入っている。呼びかけと，攻撃が同時だった。

「あなたのいちぞくにはおせわになっています」。言葉とは裏腹に，攻撃はきびしい。そして「攻撃の正体がつかめない」

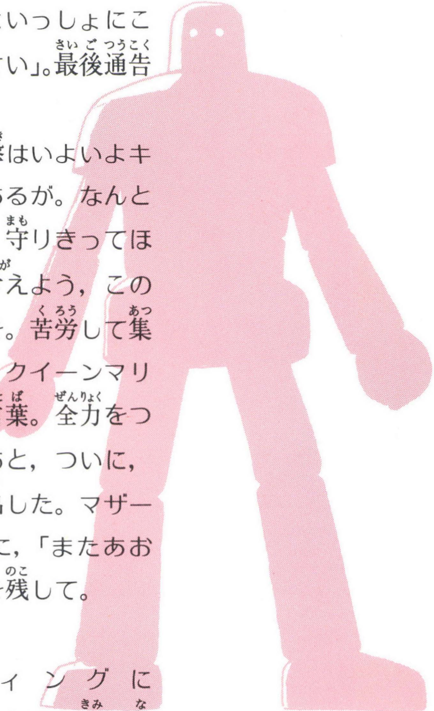
えんえんと語りかけてくるギーグ。ぼくひとりなら「たすけてあげてもいいいっしょにマザーシップにのりなさい」そんなことはできない。仲間をすててはゆけない。





「ならばともだちやみにくいちきゅうじんといっしょにここにねむりなさい」。最後通告(さいごつうこく)だ。

ギーグの攻撃(こうげき)はいよいよキビシイものがあるが。なんとか耐(た)えぬいて，守(まも)りきってほしい。そして考(かんが)えよう，このゲームの目的(もくてき)を。苦労(くろう)して集(あつ)めてきたもの，クイーンマリーのさいごの言葉(ことば)。全力(ぜんりょく)をつくして戦(たたか)ったあと，ついに，ギーグは逃(に)げ出(だ)した。マザーシップとともに，「またあおう！」の言葉(ことば)を残(のこ)して。



エンディングに「PLAYER」として，君(きみ)の名(な)前(まえ)がでたかな？　そして，何回(なんかい)「きをうしなった」かも……

キャラクター別に装備できる
武器アイテム一覧

強さ ↓

ぼく	アナ	ロイド	テディ
ボロのバット	フライパン	ショックガン	
スリングショット	スリングショット	スリングショット	スリングショット
ふつうのバット	いいフライパン		ナイフ
ブーメラン	ブーメラン	ブーメラン	ブーメラン
		エアガン	サバイバルナイフ
いいバット	とびきりのフライパン ＊2		マジカルソード ＊3
さいこうのバット ＊1			KATANA ＊4

注）＊1　ホーリーローリーマウンテンのダンジョン
＊2　ホーリーローリーマウンテンのダンジョン
＊3　マジカントの地下大河
＊4　ホーリーローリーマウンテンのダンジョン

MOTHER探検マニュアル

定価は表紙に
表示してあります

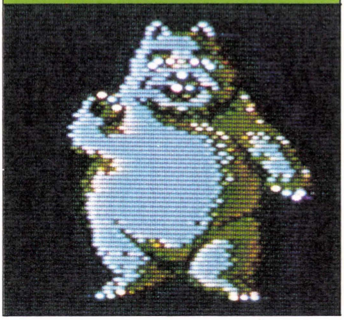
平成元年10月16日　初版印刷
平成元年10月20日　初版発行
著　者　梅崎隆夫&RPGクラッシャーズ
発行者　塚本慶一郎
発行者　株式会社ビジネス・アスキー
〒107東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ
南青山ビル　電話03(486)7119
版下製作　株式会社帆風
印刷製本　共同印刷株式会社

ISBN-4-89366-246-5

11483

最強4大キャラクター攻撃法

グリズリー



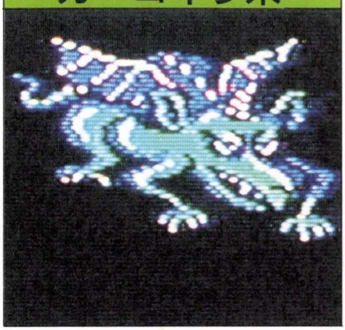
文句なし，最強。パワーシールドをぼく自身にかける。

ドムーク系



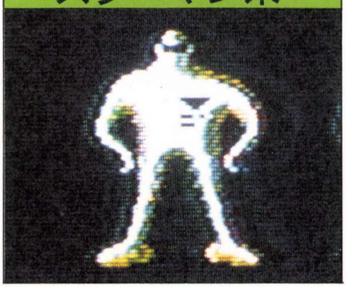
サイキック攻撃がすごい。ファイアーΩで楽勝。

ガーゴイラ系



強い。ビームΩがよくきく。

スターマン系



4人団体で出る。ファイアーΩで即死。フランクリンバッヂで敵のビームγをはね返して倒すことも可能。

MOTHER
スーパー㊢テクニック

MOTHERでお悩みのあなたに，コッソリ教えます。
得して，楽して回るMOTHERワールド。

㊙セーブテクニック



ホーリー山のヒーラーの山小屋。ここでセーブしておけば，どこで気を失っても，この場所で復活できる。2回もホーリー山に登りたくない方，最強クラスの敵でなやんでる方，とにかく経験値をかせぎたい方にオススメ。

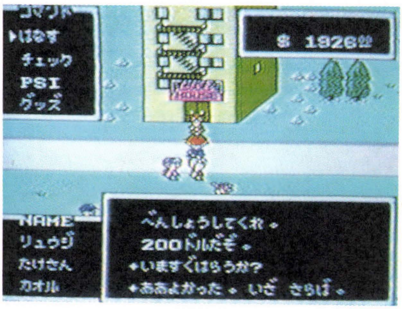
HP，PP生返り全部タダ

クスリを売る(1)



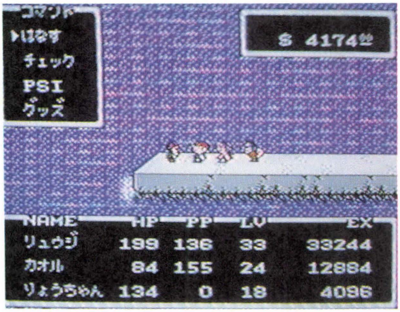
2，3ページのマップ左下の入れ歯の仙人の入れ歯をひろってきてやると，カゼグスリをくれる。それを売って儲けろ。2回目からは1コ＄10でおろしてくれる。入れ歯は仙人の家の左下に見える看板の前をチェック。おとしものが多いらしい。

テディを仲間にしない



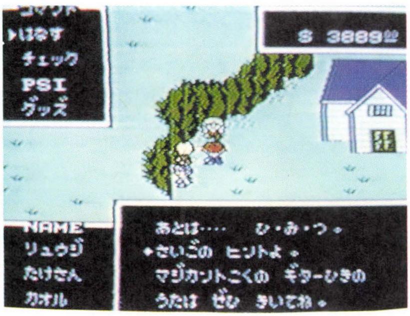
4番目のメンバー，テディを仲間にするには写真のパイロットのイベントを，クリアするところからはじまる。じつはテディ抜きでゲームは解ける。ホーリー山の湖のボートのエンジンはロイドでないとかからない。キーマンはロイド。

HP，PP無料回復



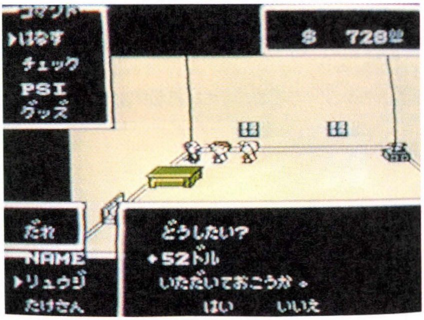
写真はバレンタイン港の釣人だが，このようにタダでHP，PPを回復するところがたくさんあるので活用しよう。ホーリー山の山小屋。大湿地帯のピッピの家，医者の家。バレンタインで補導された留置場（ただし1回だけ）。ティンクル小学校の保健室など

お金の節約



ゲームのアシスタントにヒントを聞きたいが，＄3000はおしいと思っている方へ。全部聞いてからリセットですよ。何だそんなことか！というなかれ。このゲーム2度とおこらないイベントが多い。あとで後悔しないために，マメにセーブ，リセットですよ。

HP，PP節約回復



セコイとは思うんだけどヒーラーの有効利用。へったHPをライフアップで回復してから，ヒーラーに気合いを入れてもらう。この場所はスノーマンだが，ホテルはひとり＄300，ヒーラーは＄52でPPが回復できる。しかも最大ふたり。

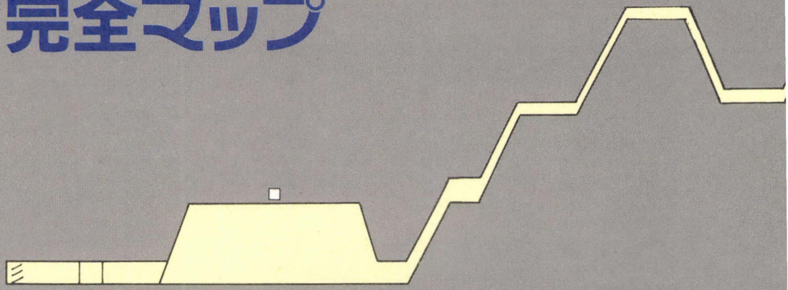
クスリを売る⑵



人の好意で金もうけする，極悪非道のテクニック。ホーリー山のふもとの医者の家はタダでHP，PPを回復してくれた上で，キズグスリをもてるだけくれる。それをデパートで返品する。何度もくりかえせば，あなたは大金持。

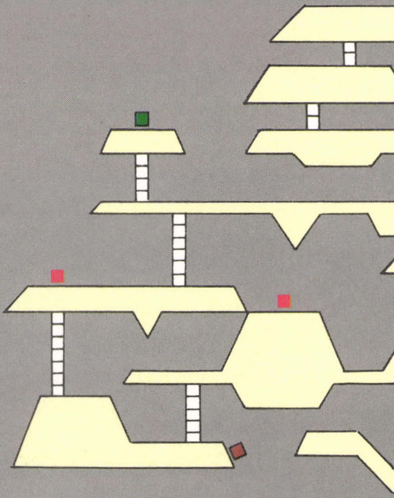
ダンカン大工場

完全マップ

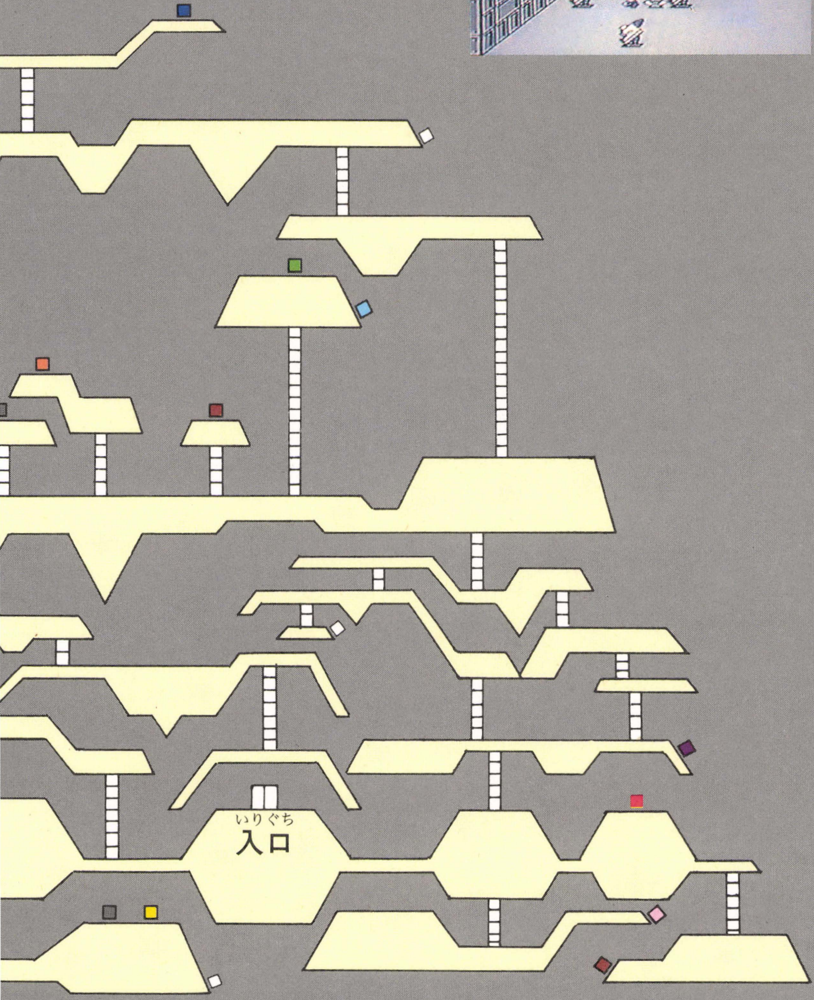


ロケット発射台（はっしゃだい）

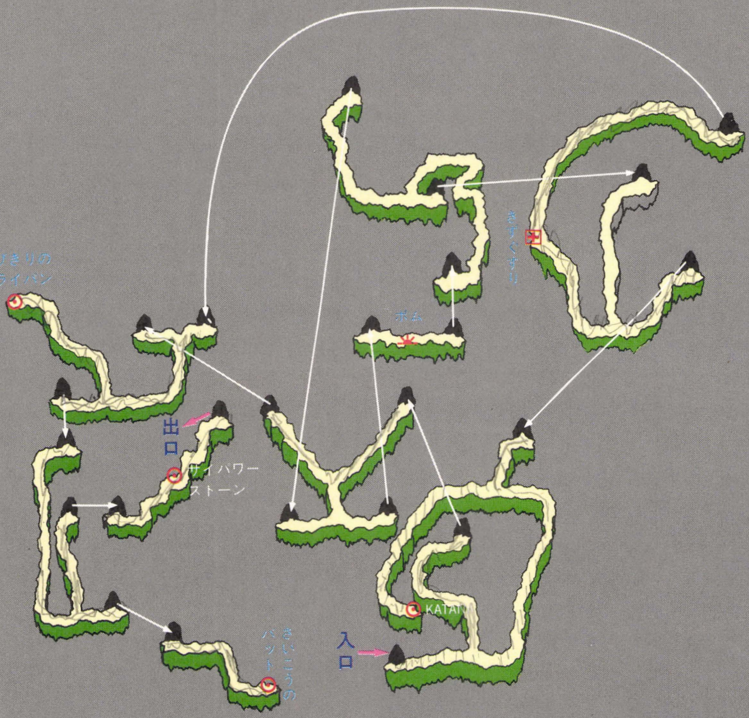
- フォースカプセル
- パン
- フランクリンバッヂ
- ペンシルロケット
- きずぐすり
- サイパワーストーン
- スーパースプレー
- スピードカプセル
- ペンシルロケット２つ
- ロープ
- 何（なに）も入（はい）っていない
- ボム






いりぐち
入口

ホーリーローリー大ダンジョン 完全マップ



MOTHER

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の登録商標です。

本書の内容

定価580円
(本体563円)

ISBN4-89366-246-5 C3055 P580E